MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI METODE PERMAINAN PETAK UMPET ANGKA PADA KELOMPOK A DI KB AL-HIKMAH UJUNGPANGKAH GRESIK

SKRIPSI

Oleh :

Ulfiyatul Laili

D08215014

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Ulfiyatul Laili
NIM	: D08215014
Jurusan/Program Studi	: Pendidikan Islam/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 09 Juli 2019

Yang membuat pernyataan

Ulfiyatul Laili

D08215104

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Ulfiyatul Laili ini telah dipertahankan

di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 01 Agustus 2019

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag. M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I,

Al-Qudus Nofiandri Eko Sucipto Djiwo, Lc., M.HI.
NIP. 197311162007101001

Penguji II,

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I., M.Pd.
NIP. 197307222005011005

Penguji III,

Drs. Nadlir, M.Pd.I
NIP. 196807221996031002

Penguji IV,

Dr. Imam Syafi'i, S.Ag, M.Pd., M.Pd.I
NIP. 197011202000031002

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Ulfiyatul Laili

NIM : D08215014

Judul : **Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Metode Permainan Petak Umpet Angka pada Kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 09 Juli 2019

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Nadlir, M.Pd.I	Dr. Imam Syafi'i, S.Ag, M.Pd., M.Pd.I
NIP 196807221996031002	NIP 197011202000031002

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	: Ulfiyatul Laili
NIM	: D08215014
Fakultas/Jurusan	: Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Dasar
E-mail address	: ulfiyatul.laili4599@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
■ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10
MELALUI METODE PERMAINAN PETAK UMPET ANGKA PADA KELOMPOK A DI
KB AL-HIKMAH UJUNGPANGKAH GRESIK

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 05 Agustus 2019

Penulis

(Ulfiyatul Laili)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Ulfiyatul Laili. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Metode Permainan Petak Umpet Angka pada Kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik*. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing: Drs. Nadlir, M.Pd.I, Dr. Imam Syafi'i, S.Ag, M.Pd., M.Pd.I.

Kata Kunci: Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10, Metode Permainan Petak Umpet Angka.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan anak kelompok A dalam mengenal lambang bilangan masih dibawah nilai rata-rata dan masuk kriteria mulai berkembang, hal ini terbukti dari hasil belajar menunjukkan 80% anak belum mengenal lambang bilangan 1-10 dengan baik.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode permainan petak umpet angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 serta untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui metode permainan petak umpet angka.

Metode penelitian yang digunakan menggunakan penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini terdiri dari beberapa siklus yaitu pra siklus, siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu: perencanaan; pelaksanaan; observasi dan refleksi. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelompok A yang berjumlah 10 anak.

Hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut: (1) Penerapan metode permainan petak umpet angka dalam proses pembelajaran mendapatkan hasil di setiap siklusnya mengalami peningkatan. Hal ini berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan anak. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I mendapatkan nilai 79,1%, sedangkan hasil aktivitas anak mendapatkan nilai 69,4%. Selanjutnya pada siklus II hasil observasi aktivitas guru mendapatkan nilai 93% dan aktivitas anak mendapatkan nilai 94,4%. (2) Adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui permainan petak umpet angka dengan melihat nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I adalah 69,97 dengan persentase ketuntasan belajar anak adalah 30%, sedangkan pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata 88,29 dengan persentase ketuntasan belajar anak 80%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
HALAMAN JUDUL ..... **ii**
HALAMAN MOTTO ..... **iii**
LEMBAR PERSEMBAHAN ..... **iv**
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ..... **v**
PENGESAHAN TIM PENGUJI ..... **vi**
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI ..... **vii**
ABSTRAK ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 9
C. Tujuan Penelitian 10
D. Tindakan yang Dipilih 10
E. Lingkup Penelitian 10
F. Manfaat Penelitian 11
G. Penelitian Terdahulu 12

BAB II KAJIAN TEORI

A. Mengenal Lambang Bilangan 18
   1. Pengertian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan dan Indikatornya 18
   2. Pengertian Lambang Bilangan 19
B. Metode Permainan Petak Umpet Angka 28
   1. Metode Pembelajaran 28

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bermain dan Permainan Anak 29
3. Permainan Petak Umpet 30
4. Permainan Angka 35
5. Permainan Petak Umpet Angka 36

BAB III METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Metode Penelitian 39
B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian 39
C. Variabel yang Diselidiki 41
D. Rencana Tindakan 41
1. Siklus I 42
2. Siklus II 45
E. Data dan Cara Pengumpulannya 48
1. Observasi 48
2. Wawancara 52
3. Tes 54
4. Dokumentasi 56
F. Teknik Analisis Data 57
1. Penilaian Observasi Aktivitas Guru dan Siswa 57
2. Penilaian Rata-rata Kelas 57
3. Penilaian Ketuntasan Belajar 58
G. Indikator Kinerja 59
H. Tim Peneliti dan Tugasnya 59

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian 61
B. Tahap Pra Siklus 62
C. Hasil Penelitian 66
1. Penerapan Metode Permainan Petak Umpet Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 pada Kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik 66
a. Tahap Siklus I 66
b. Tahap Siklus II 89

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Metode Permainan Petak Umpet Angka pada Kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik 115
a. Tahap Siklus I 115
b. Tahap Siklus II 122
D. Pembahasan 127
1. Penerapan Metode Permainan Petak Umpet Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 pada Kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik 127
2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Metode Permainan Petak Umpet Angka pada Kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik 131
a. Tahap siklus I 131
b. Tahap siklus II 132
c. Perbandingan siklus I dan II 133
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 137
B. Saran 138
DAFTAR PUSTAKA 140

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1.1 Mapping Penelitian Terdahulu 15

3.1 Daftar Nilai dan Predikat 48

3.2 Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Guru 49

3.3 Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Anak 51

3.4 Instrumen Pedoman Wawancara Pra Penelitian 52

3.5 Instrumen Pedoman Wawancara Sesudah Penelitian 53

3.6 Indikator, Jumlah Tes, Bentuk Tes dalam Mengenal Lambang Bilangan 1-10 54

3.7 Instrumen Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 55

3.8 Kisi-kisi Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 55

3.9 Skala dan Kriteria Penilaian Observasi Aktivitas Guru dan Siswa 57

3.10 Skala Penilaian dan Kriteria Skor Perolehan Rata-rata 58

3.11 Tingkat Keberhasilan dan Kriteria Persentase Ketuntasan Belajar 59

4.1 Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pra Siklus 65

4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I 77

4.3 Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I 86

4.4 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II 104

4.5 Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II 112

4.6 Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus I 116

4.7 Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus II 126

Gambar Halaman

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3.1 Model Penelitian Kemmis dan Mc Taggart 42

Rumus Halaman

3.1 Penilaian Akhir Aktivitas Guru dan Siswa 57

3.2 Penilaian Rata-rata Kelas 57

3.3 Penilaian Persentase Ketuntasan Belajar 58

Diagram Halaman

4.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru 133

4.2 Hasil Observasi Aktivitas Anak 134

4.3 Perbandingan Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 pada Tiap Siklus 135

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

LAMPIRAN 2 Dokumen Validasi RPP

LAMPIRAN 3 Hasil Wawancara

LAMPIRAN 4 Foto Kegiatan Pembelajaran

LAMPIRAN 5 Surat Izin Penelitian

LAMPIRAN 6 Kartu Konsultasi Bimbingan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bilangan merupakan hal yang sudah tidak asing di sekitar anak-anak, bahkan dalam keseharian bilangan selalu digunakan dalam berbagai aktifitas anak misalnya dalam menyebutkan jumlah suatu benda itu sudah disebut sebagai aktifitas membilang atau menyebutkan bilangan. Berbicara tentang bilangan, tidak bisa lepas dari teori kognitif, kegiatan membilang atau menyebutkan angka termasuk salah satu aktifitas kognitif. Seorang ilmuwan yang bernama Jean Piaget penemu teori perkembangan kognitif yang mengemukakan bahwa teori perkembangan kognitif ini dibangun berdasarkan kombinasi sudut pandang psikologi yaitu aliran structural (*structuralisme*) dan aliran konstruktif (*constructivism*). Adapun menurut Jean Piaget, Psikologi struktural dapat dikaji dari pandangannya tentang intelegensi yang berkembang melalui perkembangan kualitas struktur kognitif. Sedangkan untuk aliran konstruktif menurut pandangan Jean Piaget adalah bahwa anak membangun kemampuan kognitifnya melalui interaksi dengan dunia di sekitarnya.[1] Kemampuan dalam berpikir tentang ilmu pengetahuan merupakan bagian dari proses kognitif yang terpaparkan dalam QS. Al-Mujadalah :11 sebagai berikut.

[1] Martini Jamaris, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 129.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انْشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

> "Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha teliti apa yang kamu kerjakan."[2]

Seiring berjalannya waktu, Jean Piaget menjelaskan jenis-jenis pengetahuan yang diperoleh anak dalam masa pertumbuhan dan perkembangannya, salah satunya adalah mengenai logika matematika. Logika matematika merupakan pengetahuan yang bersifat abstrak yang perlu digali melalui berbagai kegiatan yang berkaitan dengan logika matematika. Logika matematika adalah pengetahuan yang diperoleh anak setelah ia memiliki pengetahuan tentang alam atau dunia sekitarnya. Oleh karena itu, setelah anak melakukan kegiatan yang berkaitan dengan logika matematika, *schemata* yang telah dimiliki anak memberikan berbagai *input* sehingga ia dapat mengoperasikan mentalnya dalam berpikir.[3]

Berbicara mengenai logika matematika, pengertian matematika secara umum adalah bidang studi pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi.[4] Pembelajaran matematika di PAUD berbeda dengan pembelajaran matematika dengan tingkat sekolah

---

[2] Al Quran, 58:11.
[3] Ibid., 130.
[4] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), 182.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dasar, di PAUD pembelajaran matematikanya diajarkan secara informal melalui bermain. Pada dasarnya matematika adalah berhubungan dengan persamaan dan perbedaan, pengaturan informasi/data, memahami tentang angka, jumlah, pola-pola, ruang, bentuk, perkiraan dan perbandingan. Pengetahuan tentang matematika sudah bisa diperkenalkan dan diterapkan pada anak usia dini mulai usia lahir sampai usia 6 tahun. Penerapan matematika pada usia 3 tahun kebawah, konsep matematika sudah ditemukan dalam aktivitas sehari-hari melalui pengalaman bermainnya. Misalnya saat berbagi kue dengan temannya, menuang air dari satu wadah ke wadah lain, mengumpulkan manik-manik besar kedalam satu wadah dan manik-manik yang lebih kecil pada wadah yang lain, atau bertepuk tangan mengikuti pola irama.[5]

Pembelajaran matematika di Taman Kanak-kanak dilakukan melalui bermain. Bermain merupakan salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Tentunya dengan menggunakan strategi, metode, materi atau bahan serta media yang menarik, permainan dapat diikuti oleh anak-anak secara menyenangkan. Melalui bermain anak dapat bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan benda-benda di sekitarnya. Montessori[6] berpendapat bahwa permainan sebagai "kebutuhan batiniah" setiap anak, karena dengan bermain anak mampu menyenangkan hati, meningkatkan keterampilan dan

[5] Lestari KW, *Seri Bacaan Orang Tua Konsep Matematika untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2011), 7-8.
[6] Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 34.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meningkatkan perkembangan anak. Konsep bermain inilah yang disebut sebagai belajar sambil bermain.

Pembelajaran matematika di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik juga dilakukan melalui bermain. Beberapa media yang digunakan oleh guru dalam mengenalkan lambang bilangan kepada anak-anak di antaranya menggunakan kartu angka, pohon angka, metode jari, mengurutkan angka dan menuliskannya di papan tulis serta metode yang digunakan pun menggunakan metode demonstrasi. Namun sayangnya, Kemampuan anak dalam mengenal bilangan di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik masih sangat rendah, dari 10 orang siswa yang dapat menyebutkan lambang bilangan dengan baik hanya 2 orang anak saja. Anak-anak usia 4-5 tahun di KB Al-Hikmah Ujung Pangkah Gresik lancar dalam berhitung namun dalam hal menunjukkan lambang bilangan masih banyak yang kurang benar. Dalam menyebutkan lambang bilangan dari angka 1-4, kemampuan anak-anak sudah mulai bisa meskipun hanya sebagian, ada juga yang bisa menunjukkan lambang bilangan dari angka 1-3 saja, selebihnya anak-anak masih belum mampu dalam menunjukkan lambang bilangan. Kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan dari angka 5-10 masih membutuhkan bantuan guru, masih perlu dicontohkan dulu. Ada juga anak yang menyebutkan angka 6 menjadi 9 atau sebaliknya, dan juga ada yang tidak bisa sama sekali. Melihat kondisi yang seperti ini, tidak bisa jika dibiarkan terus-menerus, takutnya akan terbawa sampai anak masuk ke sekolah dasar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada usia kelompok A yaitu usia 4-5 tahun, dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak terdapat indikator kognitif bahwa anak pada usia tersebut sudah mampu mengenal lambang bilangan. Capaian perkembangan yang seharusnya dicapai pada usia 4-5 tahun melalui konsep angka pada anak usia 3-6 tahun dapat dikembangkan melalui 3 tahap yaitu sebagai berikut[7]:

1. Menghitung

   Tahap awal dalam menghitung pada anak adalah dilakukan melalui hafalan atau membilang. Cara mudah yang dapat dilakukan oleh orang tua adalah melalui kegiatan bernyanyi, permainan jari ataupun permainan lainnya yang menggunakan angka.

2. Hubungan satu-satu

   Maksud dari hubungan satu-satu adalah menghubungkan angka 1 dengan benda yang berjumlah 1. Teknik ini dapat dilakukan dalam sehari-hari.

3. Menjumlah, membandingkan dan simbol angka.

   Ketika orang tua meminta anak mengambilkan 3 buah biskuit kemudian anak membawa 3 buah biskuit, dengan cara ini anak pun sudah mengerti tentang konsep jumlah. Anak yang paham urutan angka, akan mengerti bahwa kalau menghitung 3 biskuit dari kiri ke kanan dan dari kanan ke kiri maka jumlahnya pun akan sama. Anak

[7] Lestari KW, *Seri Bacaan Orang Tua*...,18.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang paham konsep perbandingan akan paham benda yang ukurannya lebih besar, jumlahnya lebih banyak, lebih sedikit, ataupun sama.

Pendapat lain dari Jean Piaget, bahwa matematika anak usia dini adalah anak tidak bisa diajarkan secara langsung bahwa 2+3 = 5 sebelum anak memahami konsep bilangan dan operasi bilangan. Anak harus dilatih lebih dahulu memahami dengan bahasa simbol yang disebut dengan abstraksi sederhana (*simple abstraction*) yang dikenal pula dengan abstraksi empiris. Msalnya, ketika guru memberi anak uang logam, guru mengatakan "koin". Kemudian anak dilatih untuk berpikir simbolis lebih jauh lagi yang disebut abstraksi reflektif (*reflective abstraction*). Ketika guru menaruh sebuah koin di depan siswa, ia mengatakan "satu", kemudian menaruh satu lagi koin sambil berkata "dua" dan seterusnya. Kini guru dapat memegang jari telunjuk siswa dan menggunakannya untuk menghitung koin tadi sambil berkata "satu", "dua", "tiga" dan seterusnya. Dengan demikian anak mulai menghubungkan antara jumlah koin dengan bahasa matematis bilangan satu, dua, tiga dan seterusnya. Langkah berikutnya adalah dengan mengajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol bilangan. Misalnya antara sebuah koin dengan kata "satu" dan angka 1, dua buah koin dengan kata "dua" dan angka 2, demikian seterusnya, sampai anak-anak benar memahaminya.[8]

Berdasarkan konsep angka yang dapat diajarkan kepada anak-anak TK, terutama dalam mengenalkan lambang bilangan yaitu dengan aktivitas

[8] Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), 156-157.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bermain. Metode bermain kali ini dengan melakukan permainan petak umpet angka. Permainan petak umpet merupakan permainan tradisional yang sudah ada sejak dahulu yang sudah sangat familiar di kalangan anak-anak. Permainan petak umpet adalah salah satu permainan tradisional yang dimainkan di luar ruangan dengan mencari teman yang bersembunyi serta dimainkan paling sedikit oleh 2 orang.[9] Berbeda dengan permainan petak umpet biasanya, kali ini metode bermain yang digunakan adalah permainan petak umpet angka, bukan lagi anak-anak mencari temannya yang bersembunyi, tetapi anak-anak mencari lambang bilangan yang bersembunyi. Tujuan dari permainan ini adalah mengenalkan lambang bilangan 1-10 dengan bermain petak umpet angka. Anak-anak harus mencari serta menemukan lambang bilangan yang tersembunyi dengan tepat. Manfaat dari permainan ini selain digunakan sebagai metode pengenalan lambang bilangan kepada anak kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik, juga dapat melatih anak untuk bermain kerjasama dalam tim dengan temannya.

Ketika pendidik bertanya kepada anak-anak ini berapa sambil menunjukkan jari, dengan spontan anak-anak menjawab dua, akan tetapi ketika ditanya bagaimana lambang bilangan dua itu anak-anak masih bingung, ada yang menunjukkan dengan cara menulis terbalik dan ada juga yang bilang tidak tahu. Pengenalan lambang bilangan bagi anak usia dini sangat diperlukan dalam meningkatkan kemampuan kognitif (berfikir)

[9] Larasati, *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak* (Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BNP), 2009), 105.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak. Kemampuan kognitif yang berupa berhitung, membilang dan lain sebagainya yang berkaitan dengan angka. Matematika dasar untuk anak usia dini adalah dengan mengenalkan konsep bilangan. Pengenalan konsep bilangan tersebut dilakukan melalui permainan yang disukai oleh anak-anak, sehingga ketika anak-anak belajar konsep bilangan tidak ada paksaan tetapi dengan hati yang senang.

Kemampuan anak kelompok A dalam mengenal lambang bilangan di KB Al-Hikmah masih sangat rendah. Hal ini berdasarkan dari hasil tes yang pernah dilakukan oleh guru yaitu dengan menggunakan kartu angka, dari 10 orang siswa di kelompok A yang dapat menyebutkan lambang bilangan dengan baik hanya 2 orang anak saja. Kebanyakan anak-anak kelompok A di TK Al-Hikmah lancar dalam berhitung, namun dalam hal menunjukkan lambang bilangan dan juga menulis lambang bilangan masih banyak yang kurang benar. Dari hasil tes tersebut ditemukan 80% anak belum mampu dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10. Adapun media dalam pengenalan lambang bilangan selama ini yang diterapkan di TK Al-Hikmah adalah dengan menggunakan *Number Card* (kartu angka) dengan metode demonstrasi. Jadi anak-anak dipanggil satu-satu kemudian mengambil kartu angka yang sudah disusun acak kemudian anak-anak disuruh mengurutkan dari angka 1-10, itu pun hasilnya masih banyak anak yang membutuhkan bantuan guru. Media lain yang digunakan oleh guru dalam pengenalan lambang bilangan adalah dengan menggunakan papan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tulis, jari tangan, pohon angka yang ditempelkan di dinding dan lembar kegiatan siswa (LKS).

Meskipun banyak media yang telah digunakan seperti di atas, penggunaan media pembelajaran dalam mengenalkan anak tentang lambang bilangan masih belum maksimal untuk menarik minat anak belajar mengenal lambang bilangan. Berdasarkan permasalahan di atas, diharapkan melalui permainan petak umpet angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Oleh karena dunia anak adalah dunia bermain, maka pembelajaran mengenal lambang bilangan dilakukan dengan bermain petak umpet angka yang akan membuat anak bersemangat sehingga akan mudah dalam menerima rangsangan yang diberikan oleh guru.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan metode permainan petak umpet angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui metode permainan petak umpet angka pada kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dipaparkan beberapa tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan penerapan metode permainan petak umpet angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik
2. Untuk mengidentifikasi peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui metode permainan petak umpet angka pada kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik.

D. Tindakan yang Dipilih

Dalam penelitian ini, peneliti memilih tindakan permainan petak umpet angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di TK Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik. Adapun fokus yang menjadi kajian dalam penelitian ini adalah tentang penerapan metode permainan petak umpet angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10, yang mana melalui permainan petak umpet angka ini anak-anak dapat bersemangat dalam sebuah permainan dengan suasana belajar untuk menerima rangsangan yang diberikan oleh guru pada kegiatan pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan.

E. Lingkup Penelitian

Peneliti membatasi ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Subjek penelitian adalah anak usia 4-5 tahun yaitu siswa kelompok A di KB Al-Hikmah yang berjumlah 10 orang anak.
2. Penelitian ini terbatas dengan menggunakan metode permainan petak umpet angka dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10
3. Indikator yang digunakan dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10 yaitu:
   a. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan menunjukkan angka
   b. Mengurutkan lambang bilangan 1-10
   c. Menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda

F. Manfaat Penelitian

Adapaun manfaat penelitian yang dapat diperoleh sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis
   a. Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dalam pengembangan ilmu pendidikan dan pengetahuan, khususnya dalam aspek kognitif untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan yang dilakukan melalui permainan;
2. Manfaat Praktis
   a. Manfaat bagi guru

      Memberikan pengetahuan serta membantu guru dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran;
   b. Manfaat bagi peserta didik

      Memberikan pengalaman dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Manfaat bagi peneliti

Sebagai bahan refleksi dalam mengatasi masalah pembelajaran di TK terutama dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 dengan mengacu berbagai teori dan praktik melalui permainan petak umpet angka.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Metode Permainan Petak Umpet Angka pada Kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik" merujuk pada hasil penelitian terdahulu yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Novia Agustin yang berjudul "*Pengaruh Aktivitas Permainan Petak Umpet Kata Terhadap Perkembangan Keaksaraan Anak Kelompok B di TK Bhakti Kartika Pahayu Jaya Lampung Barat Tahun Ajaran 2016/2017*" Masalah penelitian ini adalah rendahnya perkembangan mengenal kata pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas permainan petak umpet kata terhadap perkembangan mengenal angka anak kelompok B di TK Bhakti Kartika Pahayu Jaya Lampung Barat. Berdasarkan hasil analisis data, menunjukkan bahwa perkembangan keaksaraan pada anak kelompok B meningkat setelah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menerapkan aktivitas permainan petak umpet kata. dapat dilihat dalam uji hipotesis yang menyatakan bahwa[10]:

a. Terdapat perbedaan perkembangan keaksaraan anak sebelum diberi permainan petak umpet kata, dengan perkembangan anak sesudah diberi aktivitas permainan petak umpet kata. Perkembangan keaksaraan anak sesudah diberi aktivitas permainan petak umpet kata berkembang sangat baik.
b. Ada pengaruh aktivitas permainan petak umpet kata terhadap perkembangan keaksaraan anak kelompok B di TK Bhakti Kartika Pahayu Jaya Lampung Barat Tahun Ajaran 2016/2017. Aktivitas permainan petak umpet kata menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada perkembangan keaksaraan sebelum dan sesudah beraktivitas permainan petak umpet kata.

2. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Santi Ambarani[11] dengan judul "*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Detektif pada Anak Usia Kelompok A di TK ABA Candi Purwobinangun Pakem Sleman Yogyakarta*" yaitu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan detektif pada anak usia kelompok A TK ABA Candi Purwobinangun Pakem Sleman. Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dapat

[10]Novia Agustin, "Pengaruh Aktivitas Permainan Petak Umpet Kata Terhadap Perkembangan Keaksaraan Anak Kelompok B di TK Bhakti Kartika Pahayu Jaya Lampung Barat Tahun Ajaran 2016/2017", (Skripsi - -Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2017), 74.
[11] Santi Ambarani, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Detektif pada Anak Usia Kelompok A di TK ABA Candi Purwobinangun Pakem Sleman Yogyakarta", (Skripsi - -Universitas Yogyakarta, Yogyakarta, 2016), 89.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilihat dari kondisi sebelum tindakan sebesar 57,50%, pada Siklus I sebesar 71,66% dengan peningkatan sebesar 14,16% dan pada Siklus II sebesar 78,75% dengan peningkatan sebesar 21,25%.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Febri Dwi Fitria Ningrum dengan judul "*Penggunaan Metode Bermain Kartu Angka Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Kelompok A di PAUD An-Nahdliyah Kenongo Tulangan Sidoarjo*" ini dilatar belakangi oleh kesulitan pada siswa kelompok A dalam mengenal angka Di PAUD An-Nahdliyah Kenongo Tulangan Sisoarjo. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya hasil belajar siswa dalam mengenal angka 1-10 bahwa siswa yang tidak tuntas sebesar 29,41% (Mulai Berkembang) dan 47,05% (Belum Berkembang).

   Hasil yang ditunjukkan dalam Penggunaan metode bermain kartu angka berkembang sangat baik pada siklus III dengan menggunakan media kartu angka bergambar dan meronce angka 1-10 secara berurutan. Adanya kemampuan mengenal angka 1-10 setelah penerapan media kartu angka bergambar digunakan terlihat hasil ketuntasan siswa dalam mengenal angka 1-10 berkembang sangat baik dan nilai rata-rata pada pra siklus sebesar 47,05% (Belum Berkembang), pada tahap siklus I sebesar 46,32% (Mulai Berkembang), Siklus II sebesar 65,44% (Berkembang Sesuai Harapan) dan siklus III yang (Berkembang Sangat Baik) sebesar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

83,08% yang mana sudah memenuhi indikator yang sudah ditetapkan.[12]

Berikut ini merupakan mapping penelitian terdahulu dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 1.1

Mapping Penelitian Terdahulu

No.	Nama dan Tahun	Judul Penelitian dan Metode	Hasil Penelitian
1.	Novia Agustin, 2017	Pengaruh Aktivitas Aktivitas Permainan Petak Umpet Kata Terhadap Perkembangan Keaksaraan Anak Kelompok B di TK Bhakti Kartika Pahayu Jaya Lampung Barat Tahun Ajaran 2016/2017. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen.	Terdapat perbedaan perkembangan keaksaraan anak sebelum diberi permainan petak umpet kata, Perkembangan keaksaraan anak sesudah diberi aktivitas permainan petak umpet kata berkembang sangat baik. Pengaruh aktivitas permainan petak umpet kata menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada perkembangan keaksaraan sebelum dan sesudah beraktivitas permainan petak umpet kata.
2.	Santi Ambarani, 2016	Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Detektif pada Anak Usia Kelompok A di TK ABA Candi Purwobinangun Pakem Sleman Yogyakarta. Metode Penelitian yang digunakan adalah	Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dapat dilihat dari kondisi sebelum tindakan sebesar 57,50%, pada Siklus I sebesar 71,66% dengan peningkatan sebesar 14,16% dan pada Siklus II sebesar 78,75% dengan peningkatan sebesar 21,25%.

[12] Febri Dwi Fitria Ningrum, "Penggunaan Metode Bermain Kartu Angka Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Kelompok A di PAUD An-Nahdliyah Kenongo Tulangan Sidoarjo", (Skripsi- -UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, 2019), 138.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Nama dan Tahun	Judul Penelitian dan Metode	Hasil Penelitian
		penelitian tindakan kelas.	
3.	Febri Dwi Fitria Ningrum, 2019	Penggunaan Metode Bermain Kartu Angka Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Kelompok A di PAUD An-Nahdliyah Kenongo Tulangan Sidoarjo. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas.	Hasil yang ditunjukkan dalam Penggunaan metode bermain kartu angka berkembang sangat baik dengan nilai rata-rata pada pra siklus sebesar 47,05% (Belum Berkembang), pada tahap siklus I sebesar 46,32% (Mulai Berkembang), Siklus II sebesar 65,44% (Berkembang Sesuai Harapan) dan siklus III yang (Berkembang Sangat Baik) sebesar 83,08% yang mana sudah memenuhi indikator yang sudah ditetapkan.

Penelitian ini sebenarnya tidak jauh beda dengan penelitian sebelumnya, fokus yang dituju pada penelitian ini adalah penggunaan metode permainan petak umpet angka dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada kelompok A. Pembelajaran dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10 dilakukan melalui permainan petak umpet angka melihat karakteristik peserta didik kelompok A yang energik dan antusias ketika melakukan permainan yang melibatkan fisik seperti permainan petak umpet angka. Kelebihan dari permainan petak umpet angka adalah selain mengajarkan anak kekompakan belajar bersama dengan teman-temannya, juga mampu melatih daya ingat anak khususnya dalam mengenal lambang bilangan, serta melatih ketelitian anak dalam menemukan lambang bilangan. Melalui metode permainan petak umpet

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

angka ini, terdapat indikator yang harus dicapai oleh anak dalam permainan yaitu anak mampu menyebutkan lambang bilangan yang ia dapat, mampu mengurutkan lambang bilangan dari angka 1-10 serta mampu menghitung benda dan menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan yang sesuai. Diharapkan melalui permainan petak umpet angka ini, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 mengalami peningkatan. Metode permainan petak umpet angka diberikan pada anak usia kelompok A agar anak bisa belajar langsung melalui pengalamannya, tentunya juga dengan diberi arahan oleh guru.

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah mengembangkan aspek kognitif baik itu berupa pengenalan angka ataupun kata. Perbedaan yang terletak pada penelitian sebelumnya adalah metode dan teknik pelaksanaanya melalui metode permainan petak umpet angka, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan metode dan media yang berbeda.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Mengenal Lambang Bilangan

1. Pengertian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan dan Indikatornya

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kemampuan berasal dari kata "mampu" yang mempunyai arti bisa, sanggup, kuasa, melakukan sesuatu, dapat.[13] Sedangkan kemampuan sendiri diartikan sebagai kesanggupan, kecakapan dan kekuatan.[14] Adapun kemampuan menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:

a. Munandar mengungkapkan bahwa arti kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan latihan.[15] Dapat disimpulkan bahwa kemampuan merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang mana bawaan sejak lahir kemudian diasah melalui pembiasaan dan latihan, sehingga seseorang tersebut dapat melakukan sesuatu.

b. Arti kemampuan menurut Robin merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu.[16]

Pendapat dari dua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan merupakan suatu daya atau kesanggupan yang ada dalam

[13] Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pemuda, 2005), 707.
[14] Ibid., 707.
[15] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana, 2017), 7.
[16] Ibid., 7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diri setiap individu yang didapat dari bawaan atau latihan dalam menyelesaikan tugas. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.137 Tahun 2014[17] disebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal lambang bilangan yakni terdapat indikator mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan membilang banyaknya benda antara 1 sampai 10.

Lambang bilangan merupakan sekumpulan angka yang merupakan nama dari bilangan tertentu, maka definisi kemampuan mengenal lambang bilangan adalah suatu daya atau kesanggupan yang dimiliki oleh anak sejak dini untuk mengembangkan pengetahuannya dalam belajar matematika terutama mengenal berbagai angka (lambang bilangan) sesuai dengan tahap perkembangannya dan dapat terus meningkat.

2. Pengertian Lambang Bilangan

Aritmetika atau berhitung adalah pengetahuan tentang bilangan dan juga bagian dari matematika.[18] Bilangan menurut Sudaryanti adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar dalam penguasaan konsep-konsep matematika di jenjang pendidikan formal berikutnya. Untuk

[17] Departemen Pendidikan & Kebudayaan RI, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD* (Jakarta: Departemen Pendidikan & Kebudayaan RI, 2014), 26.
[18] J Tombokan Runtukahu dan Selphius Kandou, *Pembelajaran Matematika Dasar bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 28.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut dengan angka.

Waktu yang baik dalam mengenalkan lambang bilangan kepada anak adalah ketika anak mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang cukup dalam kegiatan memasangkan, menyebutkan sama atau tidak sama, lebih dari, dan kurang dari. Sistem bilangan diorganisasikan dengan cara merepresentasikan kembali bilangan-bilangan dengan berbagai kombinasi melalui simbol. Anak akan mempunyai pengalaman yang didapat dari aktivitas menyebutkan, memasangkan, dan menirukan lambang bilangan yang telah diajarkan di lingkungan tempat tinggal dan sekolah.

a. Pembentukan konsep pra berhitung

Sebenarnya anak-anak sudah memiliki kemampuan dalam mengembangkan pemahamannya tentang bilangan sebelum mereka menghitung. Seperti contoh, anak dapat menjawab berbagai pertanyaan seperti “Kamu mempunyai kakak berapa?”, “Nomor rumahmu berapa?”, “Berapa umurmu?” dan sebagainya. Pengalaman awal tentang bilangan seperti itu dapat mengantarkan anak dalam mengenal simbol bilangan. Sebelum anak itu belajar tentang bilangan, maka perlu diberikan pengalaman-pengalaman mengenai pra-bilangan dan menghitung. Berikut adalah penjelasan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tentang kegiatan-kegiatan pembentukan dalam konsep pra-berhitung yaitu.[19]

1) Klasifikasi

Klasifikasi adalah kegiatan dasar pembelajaran tentang dunia nyata, kemampuan membuat klasifikasi didasarkan pada kegiatan menghubung-hubungkan objek. Perlu diperhatikan dari kegiatan klasifikasi ini adalah anak memngetahui karakteristik objek-objek sebelum melakukan klasifikasi.

2) Membandingkan

Membandingkan juga merupakan dasar yang sangat penting dalam menghitung dan juga dalam mengembangkan kesadaran anak terhadap bilangan. Melalui kegiatan membandingkan ini anak dapat belajar bahasa matematika dengan baik. Macam-macam kegiatan membandingkan yang bisa dilakukan oleh anak seperti membandingkan panjang dan bentuk-bentuk geometri, mengurutkan objek (kecil-besar), meniru sebuah pola dan batang kuesioner.

b. Keterampilan numeral, membilang dan berhitung

Matematika adalah bahasa simbol yang mana mempunyai banyak fungsi yaitu untuk berkomunikasi dan merekam pengetahuan. Simbol-simbol matematika itu disajikan dengan nama bilangan atau dinyatakan dengan angka atau numeral. Bilangan bagi anak-

[19]Ibid., 84-90.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak adalah dengan melihat segala sesuatu yang berbentuk angka di sekitarnya. Misalnya, dengan melihat nomor rumah, nomor kendaraan, atau nomor sepatu. Bilangan bersifat abstrak apabila dibandingkan dengan jumlah objek. Seperti contoh, ada 8 ekor ayam dapat dilihat dan dihitung, tetapi simbol "8" merupakan angka yang bukan mewakili delapan ayam atau delapan apa saja. Anak-anak yang masih belum bisa berfikir abstrak tentang "8", melainkan sebagai konsep fisik "delapan ayam". Keterampilan numeral meliputi beberapa keterampilan tertentu seperti berikut.

1) Mengenal dan membaca bilangan

   Simbol-simbol matematika yang digunakan dalam menyatakan bilangan (angka atau numeral) meliputi 3 bentuk yaitu, (a) Lisan "tujuh", (b) Simbol abstrak "7" dan (c) Simbol tertulis "tujuh". Bentuk lisan merupakan bentuk pertama yang dikenal oleh anak, hal ini terlihat dalam kesehariannya anak sering melakukan kegiatan membilang mulai dari angka satu sampai sepuluh dengan meniru saudara atau orang tuanya. Setelah anak mampu meniru mengucapkan bilangan-bilangan, tahap selanjutnya adalah anak perlu membaca bilangan. Menurut Richardson mengenal bilangan berhubungan dengan kemampuan persepsi visual (melihat) dan mengingat, dimana kemampuan persepsi visual memegang peran yang sangat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penting dalam kemampuan membedakan angka yang satu dengan angka yang lain.

2) Menulis angka

Menurut Richardson menulis angka dengan benar membutuhkan koordinasi motorik khususnya koordinasi antara mata dan tangan. Sebelum anak memulai latihan dalam menulis angka, hendaknya diberikan pemanasan yaitu dengan cara bermain menulis angka menggunakan satu jari di udara atau bisa dilakukan dengan menulis menggunakan gerakan anggota tubuh. Tahap selanjutnya yaitu anak belajar langsung menulis angka bisa dilakukan melalui kegiatan menjiplak angka, menebali garis putus-putus yang berbentuk angka, menulis angka dengan contoh kemudian baru anak menulis angka dengan mandiri.

3) Pengenalan bilangan kardinal dan ordinal

Bilangan kardinal merupakan bilangan yang digunakan anak dalam menghitung jumlah objek. Prasyarat dalam belajar bilangan kardinal adalah mengenal dan menulis angka, apabila anak belum mampu mengenal dan menulis angka, maka sebagai guru harus melatih peserta didiknya sampai bisa. Bilangan selanjutnya yaitu bilangan ordinal, berbeda dengan bilangan kardinal, contoh bilangan ordinal ini berhubungan dengan kata-kata “pertama, kedua, dan terakhir”.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Keterampilan membilang

Sebenarnya anak sudah dibekali keterampilan menghitung, seperti menghitung objek-objek yang ada di lingkungan sekitarnya seperti menghitung buah mangga yang dibelikan oleh ibu atau menghitung batu yang ia kumpulkan. Objek-objek yang digunakan menghitung oleh anak tersebut merupakan objek yang nyata, dimana objek-objek tersebut bisa dipegang serta dihitung secara langsung oleh anak.

Menghitung adalah proses dimana anak menyebutkan bilangan dengan nama bilangannya, menghitung awal yang dilakukan oleh anak disebut juga sebagai proses membilang, dimana dalam proses menghilang tersebut menyangkut dua kegiatan yaitu anak menyebut seri bilangan dari angka satu serta dapat menunjuk objek yang berbeda sementara ia menghitung. Menurut Reys dkk mengemukakan bahwa terdapat empat prinsip dalam membilang yaitu: (a) Setiap objek yang akan dihitung atau dibilang harus dihubungkan dengan satu nama bilangan; (b) Nama bilangan harus disesuaikan dengan urutan objek tertentu; (c)Dalam kegiatan tidak harus mulai dari objek yang pertama atau terdepan dan (d) Nama bilangan yang terakhir adalah jumlah objek.

Kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya lebih efektif dan efisien karena bermain merupakan wahana

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar dan bekerja bagi anak. Anak dikatakan berhasil mempelajari sesuatu apabila dalam proses mempelajari tersebut dilakukan sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kemampuannya. Mengenalkan matematika pada anak usia dini memiliki manfaat yaitu menuntun anak belajar berdasarkan konsep matematika yang benar, menghindari anak dari sikap kecemasan terlalu berlebihan terhadap matematika, dan membantu anak belajar matematika melalui kegiatan bermain. *The principles and standards for school mathematics* (prinsip dan standar untuk matematika sekolah) yang dikembangkan oleh kelompok pendidik dari *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM) memaparkan harapan matematika untuk anak usia dini. Adapun konsep-konsep yang bisa dipahami anak usia dini adalah sebagai berikut.[20]

a. Bilangan

   Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak adalah pengembangan kepekaan bilangan. Memiliki rasa peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar menghitung saja, akan tetapi mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Apabila anak sudah memiliki rasa peka terhadap bilangan, maka anak akan menjadi semakin tertarik pada kegiatan berhitung.

b. Aljabar

[20]Ibid.,49.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut NCTM, pengenalan aljabar dimulai dengan menyortir, menggolongkan, membandingkan, dan menyusun benda-benda menurut bentuk, jumlah, dan sifat-sifat lain, mengenal, mengggambarkan, dan memperluas pola. Semua itu memberi sumbangan kepada pemahaman anak-anak tentang penggolongan.

c. Penggolongan

Penggolongan merupakan salah satu proses penting dalam mengembangkan konsep bilangan. Agar anak dapat melakukan penggolongan atau klasifikasi benda-benda, maka anak pun harus mengerti mengenai "saling memiliki kesamaan", "keserupaan", dan "perbedaan".

d. Membandingkan

Membandingkan merupakan proses di mana anak dapat membangun suatu hubungan antara dua benda berdasarkan atribut tertentu.

e. Menyusun atau menata

Kegiatan menyusun atau menata memiliki tingkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan membandingkan. Menyusun melibatkan beberapa benda yang memiliki ciri-ciri tertentu dan menempatkan dalam satu urutan, misalnya dari yang tebal menjadi yang paling tipis atau sebaliknya. Kegiatan menyusun ini dapat dilakukan di dalam maupun di luar kelas, mcontohnya seperti anak disuruh menyusun buku yang diatur dari yang paling tebal atau bisa juga mengatur

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

barisan dari anak yang paling tinggi atau pendek dan masih banyak lagi.

f. Pola-pola

Pola berhubungan dengan penggolongan dan penyortiran. Anak mulai melihat dan mempelajari berbagai macam benda atau atribut yang sama maupun berbeda baik itu dalam bentuk gambar maupun wujud nyata.

g. Geometri

Pengenalan konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk seperti segiempat, lingkaran, segitiga. Selain bentuk-bentuk, pengenalan konsep posisi sepertti di bawah, di atas, kiri, kanan merupakan awal dalam memahami geometri.

h. Pengukuran

Konsep penguuran dapat dipelajari oleh anak melalui kegiatan secara langsung atau melalui pengalaman anak seperti mengukur, menimbang, dan membandingkan ukuran benda-benda.

i. Analisis data dan probabailitas

Melalui berbagai macam percobaan dengan kegiatan pengukuran, penggolongan, dan penyortiran merupakan dasar untuk memahami probabilitas dan analisis data. Melalui konsep ini anak bisa menjawab pertanyaan, mengumpulkan informasi mengenai dirinya sendiri serta lingkungannya dan dapat pula menyampaikan informasi ini secara konkret.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Matematika untuk anak usia dini bukanlah sesuatu yang harus ditakuti oleh anak, justru melalui pembelajaran matematika yang baik dan benar serta tidak menuntut anak merupakan kunci keberhasilan. Kunci keberhasiln dalam pembelajaran matematika untuk anak usia dini adalah melakukannya dengan cara bermain karena dunia anak adalah dunia bermain maka pembelajarannya pun harus dengan metode bermain. Buat anak merasa nyaman dulu dengan belajar matematika, tumbuhkan rasa senangnya dalam belajar mengenai konsep matematika maka lama-kelamaan ia menjadi tertarik dalam belajar matematika.

B. Metode Permainan Petak Umpet Angka

1. Metode Pembelajaran

Secara umum arti kata metode adalah cara atau pendekatan dalam mencapai tujuan. Dalam mengajarkan sesuatu kepada anak dengan baik dan berhasil pertama yang harus diperhatikan adalah metode atau cara pendekatan yang akan dilakukan, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai dan terlaksana dengan baik, fungsi dari metode itu sendiri merupakan alat untuk mencapai tujuan. Sedangkan yang dimaksud metode mengajar adalah sebagai alat untuk mencapai tujuan pengajaran yang ingin dicapai, sehingga semakin baik metode mengajar semakin berhasil pembelajaran tersebut dalam mencapai tujuan.[21] Seorang pendidik yang menginginkan metode

[21] Lisnawaty Simanjuntak,dkk, *Metode Mengajar Matematika* (Jakarta: PT Rineka Cipta: 1993), 80.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajarannya berhasil sesuai tujuan yang diharapkan maka dapat memilih metode yang tepat dengan memperhatikan kondisi atau karakteristik peserta didik, media dan sumber belajar.

2. Bermain dan Permainan Anak

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, dalam bermain anak harus melakukannya sendiri serta atas inisiatif dan keputusan anak. Bermain juga harus dilakukan dengan rasa senang dan gembira, sehingga kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar bagi anak.[22] Karl Gross mengemukakan pendapatnya bahwa bermain dapat memperkuat insting yang sangat dibutuhkan anak guna kelangsungan hidupnya di masa depan. Sedangkan menurut Vygotsky bermain sebagai *self help tool*, dimana pada saat bermain anak itu mendapatkan *scaffolding* yang baik untuk mengontrol diri, penggunaan bahasa, daya ingat serta kerjasama dengan temannya saat bermain. Melalui aktivitas bermain, dapat memberikan anak kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan serta mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.[23]

Permainan dan bermain memilik arti tersendiri bagi anak, permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) yang memiliki maksud bahwa permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat. Mengenalkan anak untuk menjadi

[22] Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2010), 91.
[23] Nor Izatil Hasanah dan Hardiyanti Pratiwi, *A sampai Z Permainan Tradisional Banjar untuk Perkembangan Anak* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2016), 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anggota masyarakat, mengenal serta menghargai masyarakat. Permainan merupakan sarana yang digunakan untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami karakteristik serta sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung di dalam lingkungannya.[24]

3. Permainan Petak Umpet

Petak umpet merupakan permainan tradisional yang sangat populer di wilayah Indonesia serta sangat digemari oleh anak-anak di berbagai negara. Dalam bahasa Inggris, permainan petak umpet ini memiliki nama *hide and seek*. Permainan ini merupakan permainan yang sangat mudah untuk dimainkan, pada prinsipnya permainan ini adalah menemukan teman yang bersembunyi. Dalam bahasa Banjar, permainan petak umpet dikenal dengan nama "Ba-u-upauan" yang berasal dari kata dasar "upau" yang memiliki arti gagal, batal atau tidak jadi. Arti nama dari permainan ba-u-upauan dalam permainan ini digunakan kata "upau" ketika si penjaga tidak berhasil atau gagal menemukan temannya yang sedang bersembunyi.[25] Adapun pendapat dari Budi Raharjo dalam bukunya yang berjudul "*Seabrek Game Kreatif Pegangan Ayah-Bunda*" Permainan petak umpet dilakukan tanpa menggunakan alat bantu yang penting tersedia tempat untuk bersembunyi, permainan ini juga dapat dilakukan tidak hanya di luar ruangan tetapi bisa juga dilakukan di dalam ruangan yang penting ada

[24] Diana Mutiah, *Psikologi Bermain*..., 113.
[25] Nor Izatil Hasanah dan Hardiyanti Pratiwi, *A sampai Z Permainan Tradisional Banjar untuk Perkembangan Anak* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2016), 107.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tempat untuk bersembunyi. Manfaat dari permainan petak umpet adalah menanamkan sikap jujur dalam diri anak dan mengajarkan anak untuk terbiasa berpikir dalam memecahkan suatu masalah.[26]

Makin banyak anak yang ikut bermain maka sangat mengasyikkan. Adapun cara bermain petak umpet adalah sebagai berikut.[27]

a. Anak-anak yang ikut bermain melakukan *hompimpah* atau *pingsut* untuk menentukan siapa yang menjadi penjaga.
b. Anak yang bertugas menjadi penjaga memejamkan mata atau menghadap ke tembok, pohon, atau apa saja yang membuatnya tidak dapat melihat gerak temannya yang akan bersembunyi. Setiap daerah memiliki bahasa yang berbeda-beda untuk tempat yang digunakan oleh penjaga. Ada yang menyebutnya benteng, hong, bon, atau inglo.
c. Anak yang menjadi penjaga menghitung sesuai kesepakatan, biasanya dari angka 1-10
d. Selama penjaga tersebut berhitung, anak-anak yang lain mencari tempat persembunyian
e. Ketika si penjaga sudah sampai pada hitungan terakhir, misalnya pada angka 10 maka peenjaga langsung segera bergerak mencari tempat persembunyian teman-temannya

[26]Budi Raharjo, *Seabrek Game Kreatif Pegangan Ayah-Bunda* (Yogyakarta: Diva Press, 2015), 26-27.
[27]Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional* (Jogjakarta: Javalitera, 2012), 67-68.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Jika penjaga berhasil menemukan temannya yang bersembunyi, maka ia langsung lari menuju benteng untuk menyentuh benteng dan menyebutkan naman temannya yang ia temukan. Apabila hal ini tidak dilakukan atau penjaga hanya menyentuh benteng tetapi tidak menyebutkan nama temannya maka ia dianggap kalah dan konsekuensinya harus menjadi penjaga kembali. Begitu pula ketika anak yang ditemukan lebih dulu sampi di benteng kemudian menyentuh benteng tersebut, maka anak yang menjadi penjaga harus mengulang permainan petak umpet lagi sebagai penjaga.
g. Selama penjaga sedang mencari temannya yang sedang bersembunyi kemudian pemain yang bersembunyi tersebut secara diam-diam tanpa diketahui penjaga menyelinap menuju ke benteng, kemudian ia menyentuh benteng serta teman-teman yang bersembunyi itu "dibebaskan". Maka anak yang menjadi penjaga harus jaga kembali.
h. Apabila semua pemain yang bersembunyi telah ditemukan oleh si penjaga, permainan dilanjutkan dengan penjaga yang berbeda, yang menjadi penjaga selanjutnya adalah anak yang pertama ditemukan oleh penjaga sebelumnya.
i. Permainan dapat terus dilanjutkan dengan cara tersebut.

Adapun langkah-langkah permainan ba-u-upauan adalah sebagai berikut:

a. Sebelum memulai pemainan, anak-anak harus melakukan suit untuk mencari siapa yag ajak (penjaga)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Setelah didapat si ajak, permainan dimulai dengan si ajak menempelkan dahinya ke dinding atau batang pohon yang jadi rumahnya, anak tersebut tidak boleh menengok ataupuun mengintip.
c. Pemain yang lain berlari untuk mencari tempat persembunyian sambil berkata "baluuuuuum, baluuuuum" yang menandakan mereka belum menemukan tempat persembunyian.
d. Jika tidak ada suara, berarti si ajak bisa mulai mencari teman-temannya yang sedang bersembunyi.
e. Jika satu per satu temannya sudah ditemukan, maka untuk menentukan siapa yang ajak selanjutnya, para pemain berbaris berbanjar di belakang si ajak. Posisi si ajak menempelkan dahi di dinding, sama seperti posisi ketika teman-temannya akan bersembunyi.
f. Si ajak menyebutkan salah satu angka, misalnya angka 5 berarti pemain yang berada di posisi urutan kelima itu yang ajak selanjutnya, tapi jika si nomor 5 itu adalah dia sendiri, maka si ajak kembali ajak.[28]

Permainan petak umpet memiliki manfaat diantaranya sebagai berikut:

a. Memberikan kegembiraan pada anak
b. Melatih kemampuan berhitung anak

[28] Nor Izatil Hasanah dan Hardiyanti Pratiwi, *A sampai Z Permainan Tradisional Banjar*..., 108-109.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hal ini didapatkan karena yang menjadi tugas penjaga dalam permainan petak upet harus menghitung angka mulai dari angak 1 sampai 10 sesuai dengan kesepakatan.

c. Mengembangkan keterampilan motorik kasar serta menyehatkan

Dalam permainan ini, penjaga harus menemukan temannya yang bersembunyi baik dengan cara jalan pelan atau dengan berlari. Setelah penjaga dapat menemukan semua temannya maka mereka pun berlomba lari untuk mencapai benteng terlebih dulu. Gerakan lari ini sangat bermanfaat sebagai kegiatan olahraga serta dapat melatih motorik kasar anak.

d. Melatih daya ingat anak

Manfaat ini didapatkan dari aturan main dalam petak umpet, bahwa penjaga harus meneriakkan nama-nama temannya yang sudah ia temukan sambil menyentuh benteng.

e. Melatih kesabaran dan sportivitas anak

Kesabaran yang dimaksud disini adalah penjaga petak umpet harus menemukan satu demi satu teman-temannya yang bersembunyi. Sedangkan sportivitas anak adalah teman-teman yang bersembunyi harus sportif menerima ketika harus menjadi penjaga saat ia dinyatakan kalah dalam permainan.

f. Mengasah ketelitian anak

Hal ini tergambarkan pada anak yang menjadi penjaga, ia harus mengasah ketelitiannya dalam menemukan temannya yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bersembunti serta memperhatikan gerak-gerik temannya. Bagi teman yang bersembunyi juga mengasah ketelitian ketika mencari tempat persembunyian dimana tempat tersebut memiliki peluang yang sangat kecil akan ditemukan oleh si penjaga serta memperhatikan juga gerak-gerik si penjaga.

4. Permainan Angka

Pendidikan di Taman Kanak-kanak tak bisa lepas dengan pembelajaran mengenai huruf dan angka, bahkan hampir setiap hari-hari anak-anak selalu diberi aktivitas ataupun permainan yang berhubungan dengan angka. Pengenalan huruf dan angka sejak usia dini merupakan hal yang sangat penting bagi keberhasilan anak di masa mendatang. Diana Mutiah menjelaskan dalam bukunya Psikologi Permainan Anak Usia Dini menjelaskan bahwa dalam buku *Math Solution* yang ditulis oleh Burns dan Baratta dalam judul bukunya *Math their Way* menjelaskan mengenai teori Jean Piaget mengenai bagaimana konsep matematika terbentuk pada anak. Burns mengungkapkan bahwa konsep matematika yang dapat diperkenalkan pada anak mulai usia 3 tahun adalah konsep mengenai bilangan (aritmetika, berhitung), pola dan fungsinya, geometri, ukuran, grafik, estimasi, probabilitas, dan pemecahan masalah. Adapun konsep-konsep tersebut dapat dikuasai melalui tiga tahapan yaitu sebagai berikut.

a. Tingkat pemahaman konsep

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pemahaman konsep ini dapat dilakukan oleh anak melalui pengalaman secara langsung dalam bekerja atau bermain dengan menggunakan benda konkret (nyata).

b. Tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan

Setelah anak-anak memahami tentang konsep dengan menggunakan benda konkret, selanjutnya guru mengenalkan lambang konsep. Penyampaian mengenai lambang konsep dilakukan dengan baik dan tidak tergesa-gesa.

c. Tingkat lambang bilangan

Pada tingkat ini anak diberi kesempatan agar bisa menulisan lambang bilangan atas konsep konkret yang sudah mereka pahami. Di sini guru dapat menyediakan media ataua alat yang konkret hingga anak-anaka dapat melepaskannya sendiri.

Ketiga proses tersebut sangat membantu anak dalam memahami matematika terutama tentang bilangan. Proses tersebut dapat mencegah terjadinya ketakutan yang sering terjadi pada anak terhadap pelajaran matematika. Burns berpendapat lagi bahwa ketiga tahapan tersebut didibaratkan seperti sebuah kereta kuda yang terdiri dari kuda dan gerobak. Di mana Burns mengumpamakan kuda adalah konsep, sedangkan gerobak adalah tugas-tugas yang berupa lambang, maka kuda tersebut harus berada di depan untuk bisa menarik gerobak.

5. Permainan Petak Umpet Angka

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Permainan petak umpet angka tidak berbeda jauh dengan permainan petak umpet biasanya yang sering dimainkan oleh anak-anak. Namun bedanya pada permainan petak umpet angka ini menggunakan media angka atau lambang bilangan 1-10, anak yang bermain permainan ini tidak lagi mencari temannya yang bersembunyi tetapi mencari angka yang bersembunyi. Tujuan adanya permainan ini adalah agar anak dapat mengenal lambang bilangan 1-10 serta meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir, selain itu dapat menumbuhkan kerjasama antar teman dalam satu kelompok. Adapun langkah-langkah dalam melaksanakan permainan petak umpet angka adalah sebagai berikut.

a. Pendidik menyiapkan media berupa lambang bilangan 1-10 yang dimasukkan dalam amplop serta benda-benda yang akan digunakan anak dalam menghitung
b. Anak dibagi menjadi 2 kelompok
c. Semua anak melakukan *hompimpa* untuk menentukan kelompok mana yang menang dan kelompok mana yang kalah. Kelompok yang menang bertugas untuk menyembunyikan angka. Sedangkan kelompok yang kalah bertugas menjadi penjaga serta menghitung 1-10 sambil menutup matanya dan nantinya yang bertugas untuk mencari amplop yang bertuliskan angka 1-10 yang disembunyikan oleh kelompok yang menang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Ketika kelompok yang kalah mulai berhitung, maka kelompok yang menang menyebar dengan cepat untuk menyembunyikan ampolp-amplop tersebut di tempat yang tidak terlihat.
e. Apabila hitungan selesai, kelompok yang kalah langsung mencari amplop yang telah disembunyikan oleh kelompok yang menang. Satu anak mengambil satu amplop yang ada tulisan angkanya, bila ia mendapat amplop yang tidak ada angkanya maka ia harus kembali mencari amplop lain.
f. Bila kelompok yang kalah sudah menemukan amplop tersebut, maka harus kembali ke benteng dengan cepat sambil menyebutkan angka yang tertera di amplop tersebut.
g. Anak yang datang duluan di benteng, maka ia mendapat kesempatan membuka isi amplop terlebih dahulu.
h. Tugas pertama setelah membuka amplop adalah, anak menyebutkan angka-angka yang masih acak di dalam amplop tersebut
i. Tugas kedua adalah anak mengurutkan angka-angka yang masih acak menjadi bilangan 1-10
j. Tugas ketiga, anak mengambil benda yang ada di dalam amplop kemudian menghitung jumlah benda tersebut dan menghubungkan dengan lambang bilangan yang tepat.
k. Begitu seterusnya permainan ini dilakukan sampai semua anak mendapatkan giliran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research)* yang didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh peneliti sekaligus sebagai guru di kelas atau kolaborasi dengan orang lain melalui tahapan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus. Tujuan dari penelitian tindakan kelas adalah memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas yang berfokus pada siswa atau proses belajar mengajar yang terjadi di kelas, serta meningkatkan kegiatan nyata guru dalam mengembangkan profesinya.[29]

B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

1. *Setting* Penelitian

   Setting dalam penelitian ini meliputi sebagai berikut.

   a. Tempat penelitian

      Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di KB Al-Hikmah Tanjangawan Ujungpangkah Gresik. Di KB Al-Hikmah ini

[29] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: Rajawali Pers,2013), 45.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melayani pendidikan mulai usia 3-6 tahun yang dibagi menjadi 3 kelompok: kelompok pertama usia 3-4 tahun; kelompok kedua usia 4-5 tahun (kelompok A); kelompok ketiga usia 5-6 tahun (kelompok B).

b. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei sampai Juni 2019 pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Dalam waktu penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan sejauh mana keberhasilan penelitian yang dilaksanakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui permainan petak umpet angka pada kelompok A.

1) Siklus PTK

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II dimana setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan. Adapun persiapan yang harus dilakukan di setiap siklusnya yaitu perencanaan (membuat RPPH, menyiapkan media yang digunakan dalam permainan petak umpet angka, serta menyiapkan instrumen penilaian), pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Apabila hasil dari siklus I masih belum sesuai kriteria yang diharapkan oleh peneliti, maka penelitian ini akan dilanjutkan dengan siklus II untuk melihat peningkatan dari siklus I.

c. Subjek penelitian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik pada kelompok A yang berusia 4-5 tahun. Jumlah peserta didik kelompok A adalah 10 anak, yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

C. Variabel yang diselidiki

Variabel yang diselidiki dalam penelitian ini adalah "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Permainan Petak Umpet Angka pada Kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik." Adapun sub variabel yang diteliti yaitu:

1) Variabel input : peserta didik kelompok A KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik
2) Variabel proses : Permainan petak umpet angka di KB Al-Hikmah
3) Variabel output : meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada siswa kelompok A

D. Rencana Tindakan

Model penelitian penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian tindakan kelas adalah model Kemmis dan Mc Taggart. Dalam model Kemmis dan Mc Taggart meliputi empat tahapan[30] yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan atau tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi. Adapun model Kemmis dan Taggart bila digambarkan sebagai berikut. Model ini berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian. Satu

[30] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta:Rineka Cipta, 2013), 101.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perangkat terdiri atas empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempatnya ini juga termasuk dalam satu siklus.[31]

Gambar 3.1 Model Penelitian Kemmis dan Taggart

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus dilakukan dengan empat tahapan diatas. Apabila siklus I sudah diterapkan, maka dilakukan tahap refleksi diikuti dengan adanya perencanaan ulang yang dilakukan untuk siklus berikutnya.

1. Siklus I

   Langkah-langkah dalam siklus I yaitu sebagai berikut.

   a. Tahap perencanaan

      Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian tindakan kelas selama kegiatan

[31] Fauti Subhan, *Penelitian Tindakan Kelas* (Sidoarjo: Qisthos Digital Press, 2013), 41.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran. Adapun hal-hal yang perlu disiapkan dalam perencanaan adalah sebagai berikut.

1) Membuat RPPH (Rencana Perangkat Pembelajaran Harian) yang akan digunakan dalam satu hari, pembuatan RPPH ini berfungsi sebagai acuan peneliti dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.
2) Menyiapkan media yang akan digunakan dalam permainan petak umpet angka yaitu kartu angka dan benda-benda di sekitar.
3) Menyusun instrumen penelitian dan penilaian yang meliputi:
   a) Menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang digunakan oleh peneliti untuk mengamati aktivitas guru maupun siswa dalam melakukan pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 melalui permainan petak umpet angka.
   b) Mempersiapkan instrumen penilaian untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10.
4) Mempersiapkan kamera sebagai alat dokumentasi dalam mengumpulkan data berupa foto

b. Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan ini merupakan kegiatan pada proses pembelajaran sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Guru menyiapkan peserta didik dengan memberikan motivasi agar anak semangat dan lebih siap dalam menerima pelajaran.
2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui kegiatan permainan petak umpet angka
3) Guru mengenalkan lambang bilangan 1-10 kepada anak
4) Guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran yang mengacu pada RPPH yang sudah dibuat. Pada saat pelaksanaan, anak diharapkan mampu mencapai semua indikator dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Pada siklus I ini dilakukan lebih dari satu hari, maka metode permainan petak umpet angka dibuat bervariasi agar anak tidak merasa bosan.

c. Pengamatan (observasi)

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang dibuat. Observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui hasil seberapa jauh anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 melalui permainan petak umpet angka. Adapun pengamatan yang dilakukan oleh peneliti meliputi:

1) Mengamati aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung
2) Mengamati seluruh aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keaktifan siswa melalui permainan petak umpet angka dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10.

d. Refleksi

Refleksi bertujuan untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran hari ini dengan memperhatikan kekurangan-kekurangan serta kelebihan. Kegiatan refleksi dilakukan dengan meninjau data-data yang diperoleh dari pengamatan pada lembar observasi selama proses pembelajaran. Refleksi juga bisa dilakukan dengan melakukan diskusi dengan guru dalam mengevaluasi hasil dari tindakan yang dilakukan pada proses pembelajaran, serta permasalahan-permasalahan yang muncul pada hasil evaluasi, selanjutnya peneliti dan guru secara bersama menemukan solusi yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi yang mana solusi tersebut akan digunakan pada siklus kedua. Tentunya, pada refleksi siklus I ini, peneliti dan guru pun melihat serta menganalisis hasil belajar siswa dalam mengenal lambang bilangan 1-10 melalui permainan petak umpet angka,apabila hasilnya belum mencapai kriteria yang diinginkan maka diadakan perbaikan di siklus selanjutnya.

2. Siklus II

Siklus II merupakan perbaikan hasil refleksi siklus I adapun langkah-langkah pelaksanaan pada siklus II adalah sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Perencanaan

1) Mengidentifikasi kendala serta masalah yang terjadi pada siklus I dan membuat solusi.
2) Membuat RPPH (Rencana Perangkat Pembelajaran Harian) yang masih mengacu pada siklus I dimana perbedaan terletak pada metode permainan petak umpet angka yang digunakan. Bila dalam siklus I anak hanya mencari dan menemukan amplop yag bertanda angka, maka di siklus II ini anak harus berpetualang sendiri dalam mencari lambang bilangan secara langsung tidak lagi dalam amplop.
3) Menyusun serta mempersiapkan lembar instrumen penelitian pada setiap pertemuan yang nantinya dapat mengetahui serta mengukur kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10
4) Membuat dan menyiapkan media yang digunakan dalam permainan petak umpet angka
5) Mempersiapkan kamera sebagai alat dokumentasi dalam mengumpulkan data berupa foto maupun video.

b. Pelaksanaan

Adapun kegiatan pelaksanaan dalam siklus II sama halnya dengan pelaksanaan siklus I yang mengacu pada RPPH yang telah dibuat. Adapun pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam tiga kali

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pertemuan. Di setiap pertemuan peneliti juga tetap akan melaksanakan penilaian.

c. Observasi

Observasi yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II ini dilakukan sama halnya dengan siklus I yaitu bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru dan anak saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari observasi aktivitas guru dan anak nantinya akan dievaluasi untuk mengetahui peningkatan yang terjadi dari siklus sebelumnya.

d. Refleksi

Refleksi pada siklus II ini dilakukan dengan diskusi antara peneliti dan guru dalam mengevaluasi hasil dari tindakan yang dilakukan pada proses pembelajaran, serta permasalahan-permasalahan yang muncul pada hasil evaluasi, selanjutnya peneliti dan guru secara bersama menemukan solusi yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi yang mana solusi tersebut akan digunakan pada siklus kedua. Tentunya, pada refleksi siklus II ini, peneliti dan guru pun melihat serta menganalisis hasil belajar siswa dalam mengenal lambang bilangan 1-10 melalui permainan petak umpet angka dengan mengacu pada hasil siklus I.

Adapun target yang peneliti harapkan dari siklus I maupun siklus II, anak dikatakan mampu dalam mengenal lambang bilangan 1-10

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

apabila sudah mencapai nilai predikat baik yaitu lebih dari 75 yang terpapar pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1 Daftar Nilai dan Predikat

Nilai	Predikat
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Kurang
≤ 54	Kurang Sekali

E. Data dan Cara Pengumpulannya

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas terdapat dua jenis data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti yaitu data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) dan data kualitatif yaitu berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa dalam pembelajaran.[32] Adapun cara pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, tes dan dokumentasi untuk mendapatkkan hasil penelitian yang valid, berikut ini adalah penjelasan dari teknik observasi, wawancara, tes dan dokumentasi sebagai berikut.

1. Observasi

   Observasi atau pengamatan merupakan penelitian yang dilakukan dengan mengamati perilaku serta aktivitas siswa dalam suatu

[32] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: Rajawali Pers,2013), 128.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan.[33] Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru kelompok A dan siswa kelompok A selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen observasi ini dibuat untuk mencatat setiap tindakan dari guru dan siswa dengan cara mengamati dan mencatat tindakan dalam setiap siklus. Dalam pelaksanaannya, pengisian instrumen observasi berupa memberikan tanda *checklist* yang sesuai dengan skala penilaian. Terdapat dua instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu instrumen lembar observasi aktivitas guru dan instrumen lembar observasi aktivitas siswa sebagai berikut.

Tabel 3.2

Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Guru

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Guru mengkondisikan Anak untuk melakukan kegiatan berdoa				
2.	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam				
3.	Guru menanyakan kabar anak				
4.	Guru melakukan *ice breaking* untuk memberi semangat kepada anak				
5.	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini dengan mengaitkan pengalaman anak				
Kegiatan Inti					
6.	Guru menunjukkan kartu lambang bilangan 1-10				
7.	Guru menjelaskan lambang bilangan 1-10 satu per satu				
8.	Guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang lambang bilangan 1-10				

[33] Fita Nur Afifah, *Penelitian Tindakan Kelas & Karya Tulis Ilmiah untuk Guru* (Yogyakarta: Araska, 2017), 55.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
9.	Guru membagi anak menjadi 2 kelompok (menang dan kalah) dengan melakukan hompimpa				
10.	Guru mendemonstrasikan cara bermain petak umpet angka				
11.	Guru memandu proses kegiatan bermain petak umpet angka				
12.	Guru meminta anak menyebutkan lambang bilangan				
13.	Guru meminta anak mengurutkan lambang bilangan dari angka 1 sampai 10				
14.	Guru meminta anak menghitung benda kemudian mencari lambang lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah benda				
Kegiatan Akhir					
15.	Guru melakukan recalling				
16.	Guru mengulang kembali kegiatan yang sudah dilakukan hari ini dengan melakukan tanya jawab kepada anak				
17.	Guru menutup kegiatan pembelajaran hari ini dengan berdoa				
18.	Guru mengucap salam				

Keterangan:

1 : Aktivitas guru sangat rendah dan belum sesuai dengan kegiatan pembelajaran

2 : Aktivitas guru rendah tetapi ada beberapa kegiatan pembelajaran yang sesuai

3 : Aktivitas guru baik dan tinggi serta sesuai kegiatan pembelajaran

4: Aktivitas guru sangat baik dan tinggi serta sesuai kegiatan pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.3

Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Anak

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Anak melakukan kegiatan berdoa				
2.	Anak menjawab salam dari guru				
3.	Anak merespon sapaan dari guru dan menjawab ketika dipanggil namanya				
4.	Anak melakukan *ice breaking* yang dicontohkan oleh guru				
5.	Anak memperhatikan guru ketika menjelaskan kgiatan hari ini				
Kegiatan Inti					
6.	Anak memeperhatikan ketika guru menunjukkan lambang bilangan				
7.	Anak memperhatikan penjelasan guru dalam mengenalkan lambang bilangan				
8.	Anak menjawab pertanyaan guru mengenai lambang bilangan 1-10				
9.	Anak melakukan hompimpa dan bergabung dengan kelompoknya				
10.	Anak memperhatikan cara bermain petak umpet angka yang disampaikan oleh guru				
11.	Anak melakukan permainan petak umpet angka sampai selesai				
12.	Anak menyebutkan lambang bilangan				
13.	Anak mengurutkan lambang bilangan dari angka 1-10				
14.	Anak menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda				
Kegiatan Akhir					
15.	Anak merespon guru ketika melakukan kegiatan recalling				
16.	Anak memperhatikan guru dalam mengevaluasi kegiatan hari ini				
17.	Anak melakukan kegiatan berdoa bersama				
18.	Anak menjawab salam dan pulang				

Keterangan Penilaian :

1: Aktivitas anak sangat rendah dan belum sesuai dengan kegiatan pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2: Aktivitas anak rendah tetapi ada beberapa kegiatan pembelajaran yang sesuai

3: Aktivitas anak tinggi dan sesuai kegiatan pembelajaran

4: Aktivitas siswa sangat tinggi dan sesuai kegiatan pembelajaran

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara untuk mengetahui situasi tertentu di dalam kelas dilihat dari sudut pandang yang lain. Dalam rangka memperoleh data maupun informasi yang lebih rinci serta untuk melengkapi data hasil observasi, wawancara dilakukan kepada guru untuk mengungkap data data yang berkaitan pendapat dan juga wawasan.[34] Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada guru kelas kelompok A untuk mengetahui lebih dalam tentang proses pembelajaran, serta hal-hal yang perlu perbaikan dalam penelitian ini. Wawancara dilakukan oleh peneliti dalam 2 waktu yaitu ketika pra penelitian dan saat melakukan penelitian sebagai berikut.

Tabel 3.4

Instrumen Pedoman Wawancara Pra Penelitian

Nama Guru :

Hari/Tanggal :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapakah jumlah siswa kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik?	
2.	Bagaimana kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan pada	

[34] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian*...,157.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Pertanyaan	Jawaban
	kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik?	
3.	Berapa anak yang dapat mengenal lambang bilangan 1-10 di kelompok A ini?	
4.	Apa saja faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A?	
5.	Metode atau media apa saja yang sudah pernah ibu lakukan dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada kelompok A?	
6.	Pernahkah ibu menggunakan metode permainan petakumpet dalam mengenalkan lambang bilangan pada kelompok A?	

Tabel 3.5

Instrumen Pedoman Wawancara Sesudah Penelitian

Nama Guru :

Hari/Tanggal :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat ibu mengenai pengaplikasian metode permainan petak umpet angka dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak kelompok A?	
2.	Apakah ada kekurangan dalam menerapkan metode permainan petak umpet angka pada anak kelompok A?	
3.	Apakah ada kelebihan dari penggunaan metode permainan petak umpet angka?	
4.	Apakah ada kesulitan dalam menerapkan metode permainan petak umpet angka pada kelompok A?	
5.	Bagaimana aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Pertanyaan	Jawaban
	metode permainan petak umpet angka?	
6.	Bagaimana kesan ibu terhadap metode permainan petak umpet angka?	

3. Tes

Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui latihan pengayaan scara lisan dan latihan pengayaan dalam mengurutkan serta menghubungkan. Bentuk latihan pengayaan secara lisan diberikan pada penilaian indikator menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan cara menunjukkan lambang bilangan 1-10. Sedangkan latihan pengayaan mengurutkan adalah dengan mengurutkan lambang bilangan dari angka 1 sampai 10 dan untuk pengayaan menghubungkan yaitu bentuk soal memasangkan jumlah benda dengan lambang bilangan yang sesuai. Adapun bentuk instrumen penilaian tes yang digunakan sebagaimana terlampir.

Tabel 3.6

Indikator, Jumlah Tes, Bentuk Tes dalam Mengenal Lambang Bilangan 1-10

Variabel	Indikator	Jumlah Tes	Bentuk Tes
Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10	51 Menyebutkan bilangan 1-10 dengan menunjukkan angka	10 butir soal	Lisan
	52 Mengurutkan lambang bilangan 1-10	10 butir soal	Mengurutkan
	53 Menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah	5 butir soal	Menghubugkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Variabel	Indikator	Jumlah Tes	Bentuk Tes
	benda		

Tabel 3.7

Instrumen Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10

No.	Nama	Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10											
		Menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan menunjukkan angka				Menunjukkan urutan lambang bilangan dari 1-10				Menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													

Tabel 3.8

Kisi-kisi Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Indikator	Skor	Keterangan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Indikator	Skor	Keterangan
Menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan menunjukkan angka	1	Anak mampu menyebutkan 1-3 lambang bilangan
	2	Anak mampu menyebutkan 4-6 lambang bilangan
	3	Anak mampu menyebutkan 7-8 lambang bilangan
	4	Anak mampu menyebutkan 9-10 lambang bilangan
Mengurutkan lambang bilangan 1-10	1	Anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 melalui permainan petak umpet angka tetapi hanya 1-3 urutan yang benar
	2	Anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 melalui permainan petak umpet angka tetapi hanya 4-6 urutan yang benar
	3	Anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 melalui permainan petak umpet angka dengan 7-8 urutan yang benar
	4	Anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 melalui permainan petak umpet angka dengan benar
Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda	1	Anak mampu menghubungkan 1 benda dengan lambang bilangan yang sesuai
	2	Anak mampu menghubungkan 2 benda dengan lambang bilangan yang sesuai
	3	Anak mampu menghubungkan 3-4 benda dengan lambang bilangan yang sesuai
	4	Anak mampu menghubungkan 5 benda dengan lambang bilangan yang sesuai

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan alat pencatatan untuk menggambarkkan apa yang sedang terjadi di kelas pada waktu pembelajaran dalam rangka penelitian tindakan kelas untuk menangkap susasana kelas. Dokumentasi yang digunakan oleh peneliti yaitu berupa dokumen (perangkat pembelajaran beserta lembar observasi dan instrumen

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penilaian) dan juga foto selama proses pembelajaran tersebut berlangsung.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data data kuantitatif deskriptif yaitu dilakukan dengan cara menghitung nilai rata-rata kelas, nilai ketuntasan belajar anak, dan nilai aktivitas guru dan siswa yang selanjutnya akan dideskripsikan hasilnya. Berikut ini merupakan teknik analisis data yaitu sebagai berikut.

1. Penilaian Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

   Nilai akhir dari aktivitas guru dan siswa diperoleh melalui rumus sebagai berikut:

$$Nilai\ Akhir = \frac{Skor\ yang\ Diperoleh}{Skor\ Maksimum}\ x\ 100 \quad \ldots Rumus\ 3.1$$

   Skor perolehan hasil observasi guru dan siswa akan diklasifikasikan ke dalam bentuk predikat yang mempunyai skala sebagai berikut:

Tabel 3.9

Skala dan Kriteria Penilaian Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Skala Penilaian	Kriteria
0-60	Buruk
61-84	Cukup
85-94	Baik
95-100	Sangat Baik

2. Penilaian Rata-Rata Kelas

   Dalam menghitung penilaian rata-rata kelas yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$Me = \frac{X}{N} \qquad \ldots Rumus\ 3.2$$

Keterangan:

Me = mean (rata-rata)

X = Jumlah semua skor

N = jumlah anak dalam kelas

Skor perolehan rata-rata yang diperoleh akan diklasifikasikan ke dalam bentuk predikat yang mempunyai skala berikut:

Tabel 3.10

Skala Penilaian dan Kriteria Skor Perolehan Rata-Rata

Skala Penilaian	Kriteria
0-49	Buruk
50-69	Cukup
70-89	Baik
90-100	Sangat Baik

3. Penilaian ketuntasan belajar

Penggunaan metode permainan petak umpet angka dikatakan berhasil apabila memenuhi ketuntasan belajar yaitu minimum 70% dengan kriteria ketuntasan belajar. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N}\ x\ 100 \qquad \ldots Rumus\ 3.3$$

Keterangan:

P = Angka prosentase

f = Jumlah frekuensi skor yang tuntas

N = Jumlah anak dalam kelas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.11
Tingkat Keberhasilan dan Kriteria Persentase Ketuntasan Belajar

Tingkat Keberhasilan (%)	Kriteria
0-49%	BB (Belum Berkembnag)
50-69%	MB (Mulai Berkembang)
70-89%	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
90-100%	BSB (Berkembang Sangat Baik)

G. Indikator Kinerja

Indikator kinerja merupakan suatu kriteria yang digunakan sebagai pedoman untuk melihat keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas. Penelitian yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Permainan Petak Umpet Angka pada Kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik" dikatakan berhasil apabila:

1. Penilaian aktivitas guru dan siswa mencapai tingkat keberhasilan 85%;
2. Nilai rata-rata kelas mencapai pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 mencapai tingkat keberhasilan 70%;
3. Prosentase ketuntasan belajar siswa pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 mencapai tingkat keberhasilan 70%

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kolaboratif antara peneliti dengan guru, berikut tim peneliti dan tugasnya:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Identitas guru

   Nama : Eva Zumrotul Khasanah, S.Sos

   Jabatan : Guru kelas A

   Tugas : bertanggung jawab atas semua jenis kegiatan pembelajaran, mengamati pelaksanaan kegiatan pembelajaran, serta terlibat aktif dalam penelitian mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

2. Identitas peneliti

   Nama : Ulfiyatul Laili

   NIM : D08215014

   Tugas : menyusun perangkat pembelajaran (RPPH), lembar instrumen observasi dan penilaian, media pembelajaran, melakukan evaluasi kegiatan pembelajaran setiap harinya, menilai observasi aktivitas guru dan siswa, membantu mengatur lancarnya peembelajaran, melakukan diskusi dengan guru kelas mengenai pembelajaran yang telah dilakukan, dan menyusun hasil laporan penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitan

Peneliti melakukan penelitian di lembaga Kelompok Bermain Al-Hikmah yang berlokasi di Jl. Sidomulyo No.01 Desa Tanjangawan Kecamatan Ujungpangkah Kabupaten Gresik. Sekolah ini berada pada wilayah pedesaan yang jauh dari keramaian Kota Gresik. Lembaga kelompok bermain Al-Hikmah merupakan lembaga yang sudah berdiri pada tahun 2003, pada tahun tersebut nama lembaga bukanlah Kelompok Bermain tetapi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Namun seiring berjalannya waktu, dari Diknas Gresik menurunkan peintah bahwa nama lembaga PAUD diganti menjadi Kelompok Bermain. Mengingat persyaratan usia peserta didik mulai dari usia 3 sampai 6 tahun, sehingga lembaga kelompok bermain Al-Hikmah pun menerima peserta didik dari usia 3 sampai 6 tahun, berbeda dengan kelompok bermain yang seperti sekarang yang hanya menerima usia 3 sampai 4 tahun saja, lembaga kelompok bermain Al-Hikmah ini merupakan lembaga kelompok bermain murni yang tidak gandeng dengan Taman Kanak-kanak pada umumnya.

Kelompok bermain Al-Hikmah memiliki 3 kelompok dalam kegiatan pembelajaran yang dikelompokkan dari rentang usia 3-4 tahun, 4-5 tahun (kelompok A) dan 5-6 tahun (kelompok B). Ruangan yang dimiliki pun termasuk cukup besar dan luas, namun hanya diberi pembatas ketika pembelajaran dimulai. Kelompok Bermain Al-Hikmah memiliki visi yaitu Membangun jiwa anak yang mandiri, berkualitas, dan berakhlaqul karimah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun misi kelompok Bermain Al-Hikmah adalah merebut fithrah anak agar tetap terjaga kesuciannya dengan menanamkan aqidah dan tauhid sejak dini juga menerapkan akhlaqul karimah dalam kehidupan sehari-hari, mengantarkan anak untuk mengembangkan kemampuan intelektual sebagai apresiasi pengembangan diri dan mengantarkan anak untuk bersosialisasi agar mandiri.

Jumlah peserta didik KB Al-Hikmah secara keseluruhan total 17 siswa. Tenaga pendidik di KB Al-Hikmah berjumlah 3 orang guru, 1 guru sebagai kepala sekolah sekaligus memegang kelompok usia 3-4 tahun, sedangkan 2 guru lainnya sebagai guru kelas kelompok usia 4-5 tahun, 5-6 tahun. Antar guru saling membagi tugas dan bekerjasama demi terwujudnya pendidikan yang berkualitas.

B. Tahap Pra Siklus

Pada tahap ini merupakan tahap sebelum dilakukannya penelitian, peneliti melakukan observasi guna untuk melihat proses pembelajaran di KB Al-Hikmah terutama dalam mengenalkan lambang bilangan pada kelompok usia 4-5 tahun. Pengenalan bilangan di KB Al-Hikmah dilakukan setiap hari di kelas, bahkan ketika anak-anak tersebut selesai berdoa mereka langsung berhitung urut sesuai jumlah temannya. Selain berhitung dengan menggunakan bahasa indonesia, guru pun mengajarkan berhitung dengan menggunakan bahasa jawa, inggris dan arab. Melihat dari hasil kemampuan anak dalam berhitung sudah sangat baik, kelancaran dan ketepatan anak-anak dalam berhitung dari angka 1-10 bahkan lebih

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sudah sangat baik. Pengenalan bilangan dilakukan setiap hari dan dalam berbagai macam bentuk kegiatan yang mana memiliki tujuan agar anak kenal, dekat dan akrab dengan angka. Namun guru hanya mengenalkannya dengan cara berhitung saja, untuk pengenalan lambang bilangan tidak dilakukan setiap hari.

Pengenalan lambang bilangan di KB Al-Hikmah untuk anak usia 4-5 tahun dilakukan dengan menggunakan pohon angka, kartu angka, dan masih banyak lagi. Metode yang digunakan guru pun dengan metode tanya jawab yang mana anak diberi tahu ini lambang bilangan 1 misalnya kemudian anak-anak ditanyai lagi semuanya menjawab 1 begitu seterusnya sampai habis. Selain itu, guru pun memberi lembar kegiatan siswa berupa angka, anak-anak disuruh menghitung jumlah benda kemudian mencari lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah benda tersebut, namun ketika mengerjakan penugasan tersebut, anak-anak mampu menghitung tetapi dalam menunjukkan lambang bilangan yang sesuai masih belum mampu.

Observasi ini dilakukan pada tanggal 01 Maret 2019, peneliti ikut serta dalam kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir. Pada kegiatan awal, guru mengkondisikan anak-anak untuk memulai kegiatan berdoa. Anak-anak diajak duduk melingkar, guru memberi salam kemudian berdoa bersama dengan anak-anak. Setelah kegiatan berdoa selesai, guru melakukan absensi, tanya kabar hari ini, kemudian langsung dengan aba-aba “berhitung mulai” sambil guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menunjuk anak satu per satu, mereka langsung berhitung sesuai urutannya masing-masing. Setelah kegiatan berhitung selesai, anak-anak langsung duduk berbaris kebelakang seperti membentuk kereta untuk memulai hafalan doa sehari-hari. Barulah setelah kegiatan hafalan itu selesai, anak-anak duduk membentuk lingkaran kembali kemudian guru menjelaskan tema dan kegiatan hari ini. Guru bertanya kepada anak-anak mengenai lambang bilangan dengan menggunakan kartu angka, guru menunjukkan ini angka 1 kemudian anak-anak menirukan, setelah itu guru memberi pertanyaan tentang angka berapa ini kemudian anak-anak menjawabnya. Melalui pengamatan ini, ketika anak-anak menjawab pertanyaan guru tentang lambang bilangan tersebut, hanya 2 anak saja yang benar menjawab, sisanya hanya ikut-ikutan dan ada juga yang hanya diam memperhatikan saja. Setelah anak-anak menyebutkan lambang bilangan, kegiatan selanjutnya adalah mengurutkan lambang bilangan 1-10 di papan tulis dengan katu angka. Anak-anak melakukan penugasan ini secara individu, maju satu per satu. Hasil yang ditunjukkan anak dari kegiatan mengurutkan lambang bilangan dari 1-10 beragam, 2 dari 10 anak mampu mengurutkan lambang bilangan dengan baik, sedangkan yang lainnya masih perlu bantuan guru, bahkan ada yang belum bisa sama sekali. Setelah kegiatan mengurutkan selesai, anak-anak mengerjakan lembar kegiatan siswa berupa menarik garis antara jumlah benda dengan lambang bilangan yang sesuai. Peneliti mendampingi anak-anak dalam mengerjakan penugasan ini, rata-rata anak-anak sangat cepat sekali dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menghitung jumlah benda sehingga jumlahnya tidak sesuai dengan jumlah aslinya. Selain itu, ketika mencari lambang bilangan yang sesuai mereka masih bingung dan bertanya kepada guru, misalnya "bu angka 8 itu yang mana" kemudian guru langsung menunjukkan angka 8. Dari hasil ketiga kegiatan tersebut, guru pun merasa bingung mau memberi metode apalagi ke anak, meskipun setiap hari mereka melakukan kegiatan berhitung, tapi kalau diberi kegiatan menunjukkan lambang bilangan hanya sedikit yang mampu menjawab dengan baik serta kemandirian anak dalam mencari sendiri masih belum terlihat. Kegiatan akhir diisi dengan kegiatan recalling tentang kegiatan hari ini, kemudian menyampaikan informasi besok, berdoa, salam dan anak-anak pulang. Berikut ini adalah hasil dari pra penelitian dalam kegiatan menyebutkan, mengurutkan dan menghubungkan jumlah bilangan dengan lambang bilangan 1-10.

Tabel 4.1

Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pra Siklus

No.	Nama	Indikator			Jumlah	Ket
		A	B	C		
1.	AFA	2	2	2	50	TT
2.	AFI	2	1	2	41,6	TT
3.	CAA	3	3	3	75	T
4.	INJ	1	1	2	33,3	TT
5.	MA	2	2	2	50	TT
6.	MIR	3	2	3	66,6	TT
7.	MKAM	3	3	3	75	T
8.	NRKF	2	2	3	50	TT
9.	RAR	3	2	3	66,6	TT
10.	RS	1	1	2	33,3	TT
Jumlah Nilai					541,4	
Nilai Rata-rata					54,14	
Ketuntasan Belajar Kemampuan					20%	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Nama	Indikator			Jumlah	Ket
		A	B	C		
Mengenal Lambang Bilangan 1-10						
Jumlah Siswa yang Tuntas					2 anak	

Berdasarkan hasil kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pra siklus diketahui bahwa jumlah nilai total yang didapat adalah 541,4 dengan nilai rata-rata 54,14 (cukup). Sedangkan nilai ketuntasan belajar anak adalah 20% yng menunjukkan hanya 2 anak yang mendapatkan nilai tuntas. Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A dikatakan masih rendah.

C. Hasil Penelitian

1. Penerapan Metode Permainan Petak Umpet Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 pada Kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik

   a. Tahap siklus I

   Pada penelitian siklus I ini dilakukan melalui 2 pertemuan yaitu pada hari kamis dan jumat tanggal 23 Mei 2019 dan 24 Mei 2019, setiap pertemuan diberi waktu 120 menit, berikut ini adalah beberapa tahapan dalam siklus I yaitu:

   1) Perencanaan

   Perencanaan dilakukan dengan mengacu pada data observasi yang dilakukan pada tahap pra siklus yang mana sebelumnya sudah dilakukan diskusi dengan guru kelas untuk kelompok usia 4-5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tahun dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10 dilakukan dengan menggunakan metode permainan petak umpet angka. Adapun langkah-langkah dalam perencanaan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

a) Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

   Pembuatan RPPH dilakukan dengan menyesuaikan format dari sekolah, peneliti membuat RPPH pada siklus I yaitu dua kali pertemuan dengan menggunakan tema alam semesta. Dalam pembuatan RPPH, peneliti berdiskusi dengan guru kelas dalam menyusun kegiatan pembelajaran dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir.

b) Menyiapkan media

   Penelitian dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10 ini dilakukan dengan metode permainan petak umpet angka serta menyiapkan media yang berupa kartu angka. Media kartu angka yang digunakan adalah berupa kartu kecil yang sudah ditempeli dengan lambang bilangan 1-10 kemudian dimasukkan kedalam amplop, yang mana 1 amplop berisi lambang bilangan 1-10. Selain menyiapkan media, peneliti juga menyiapkan tempat yang digunakan dalam permainan petak umpet angka yaitu di dalam kelas itu sendiri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Menyusun instrumen penelitian

Instrumen penelitian disusun dengan mengacu pada indikator mengenal lambang bilangan 1-10 dengan melihat kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai. Instrumen penelitian ini digunakan selama proses kegiatan pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan 1-10 berlangsung.

Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah berupa lembar observasi aktivitas guru dan anak serta instrumen penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Dari kedua instrumen ini, nantinya digunakan dalam melihat ketercapaian keberhasilan proses belajar dalam mengenal lambang bilangan 1-10.

2) Pelaksanaan

Pada hari kamis 23 Mei 2019 penelitian ini dilakukan dengan membawa RPPH yang telah dibuat, media yang sudah disiapkan dan lembar instrumen penelitian. Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti berdiskusi dulu dengan guru kelas mengenai langkah-langkah dalam permainan petak umpet angka, peneliti dibantu dengan guru kelas dalam menyiapkan tempat yang akan digunakan sebagai permainan petak umpet angka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pukul 07.00 tepat, guru menyiapkan peserta didik untuk segera masuk ke kelas, mengkoordinir anak-anak untuk duduk melingkar dengan sikap berdoa. Pada kegiatan awal ini dimulai dengan guru memberi salam kepada anak-anak, kemudian anak-anak pun merespon menjawab salam, dilanjutkan dengan berdoa, membaca surah-surah pendek. Setelah berdoa selesai, guru melakukan absensi, dilanjutkan dengan tanya kabar, kemudian anak-anak diajak berhitung urut sambil guru menunjuk anak satu per satu, guru memberi aba-aba "berhitung mulai" maka anak-anak langsung berhitung sesuai gilirannya. Pada saat kegiatan berhitung ini, peneliti melihat anak-anak sudah sangat lancar meskipun ada beberapa anak yang tidak tahu urutan hitungan selanjutnya mungkin karena ia asyik bermain sendiri atau ngobrol sama temannya. Guru pun masih melanjutkan kegiatan berhitung 1-10 dengan menggunakan bahasa jawa, arab, dan inggris. Selanjutnya dilakukan penjelasan tema hari ini, yaitu guru bercakap-cakap dengan anak-anak tentang tema hari ini yaitu alam semesta dengan sub tema bumi.

Penjelasan tema hari ini telah selesai, maka selanjutnya guru memberikan kebebasan kepada peneliti dalam proses kegiatan belajar mengajar. Peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan melakukan tepuk konsentrasi dengan tujuan agar anak-anak bisa fokus dalam mengikuti pembelajaran. Respon

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang ditunjukkan oleh anak-anak sangat baik, terlihat dari cara mereka dalam bertepuk tangan. Setelah dirasa anak-anak sudah fokus, selanjutnya peneliti melakukan tanya jawab kepada anak-anak tentang lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka. Pertama, peneliti menunjukkan kartu angka 1-10 secara urut, dan anak-anak memperhatikan. Peneliti bertanya "ini angka berapa?" kemudian anak-anak menjawab satu misalnya, sekarang ditunjukkan jari satu itu bagaimana, dan seterusnya sampai angka itu habis. Selanjutnya peneliti melakukan tanya jawab lagi kepada anak-anak tentang lambang bilangan secara acak, dan hasil yang didapat dari tanya jawab itu hanya 2 sampai 4 anak yang mampu menjawab dengan baik dan cepat yang lainnya masih terlihat ikut-ikutan dan ada juga yang hanya diam memperhatikan. Penjelasan lambang bilangan dirasa cukup oleh peneliti, maka selanjutnya peneliti memberi tahu kepada anak-anak tentang kegiatan permainan petak umpet. Sebelum peneliti dan guru mencontohkan langkah-langkah dalam permainan petak umpet angka, peneliti melakukan *ice breaking* terlebih dahulu dengan bernyanyi membuat lingkaran sambil anak bergandengan tangan, masih dengan posisi melingkar anak-anak melakukan *hompimpa* untuk menentukan kelompok yang menang dan kalah, guru dan peneliti mencontohkan langkah-langkah dalam permainan petak umpet angka. Pada saat peneliti menjelaskan aturan permainan petak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

umpet angka, hanya beberapa anak saja yang memperhatikan dengan baik. Sisanya ada yang bermain sendiri dengan teman-temannya. Dengan aba-aba 1 sampai 3 anak-anak langsung melaksanakan permainan petak umpet angka, bagi kelompok yang menang mereka bertugas menyembunyikan lambang bilangan yang terdapat dalam amplop tersebut di tempat yang sudah disepakati. Sedangkan bagi kelompok yang kalah, tugas mereka menjadi penjaga dengan berhitung 1-10 dengan mata ditutup dan bersandar di dinding sampai hitungan selesai, kemudian mencari lambang bilangan yang disembunyikan oleh kelompok yang menang. Bagi kelompok yang menang duduk sambil menunggu kelompok yang kalah membawa amplop yang berisi lambang bilangan 1-10, dari kelompok kalah yang pertama kali menemukan amplop yang berisi lambang bilangan tersebut maka ia mendapatkan giliran pertama untuk menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai. Sedangkan kelompok yang menang menjadi penonton sambil memperhatikan teman-temannya dalam melakukan penugasan secara langsung.

Pada saat melakukan kegiatan permainan petak umpet angka di hari pertama ini membutuhkan tenaga yang ekstra mulai dari menyiapkan anak-anak selama permainan agar bisa tertib dan fokus. Setelah semua anak dari kelompok kalah telah menemukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

amplop yang berisi lambang bilangan, maka satupersatu anak maju ke peneliti dengan membawa amplop yang sudah didapatkan, kemuadia menyebutkan satu per satu dari lambang bilangan yang ia tunjukkan. Setelah kegiatan menyebutkan selesai, dilanjutkan dengan kegiatan mengurutkan lambang bilangan dari angka 1-10, kemudian menghitung jumlah benda dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai. Untuk mempercepat waktu dan agar semua anak kebagian dalam melakukan kegiatan ini, maka guru kelas pun ikut membantu peneliti. Setelah semua anak dari kelompok kalah mendapatkan giliran bermain, maka selanjutnya giliran kelompok yang menang menjadi penjaga dan mencari lambang bilangan 1-10 melalui permainan petak umpet angka. Langkah-langkah dalam melaksanakan permainan petak umpet angka masih sama peraturannya dengan kelompok yang kalah tadi, begitu anak telah menemukan amplop yang berisi lambang bilangan 1-10 maka kegiatan selanjutnya adalah meneyebutkan, mengurutkan dan men menghitung jumlah benda dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai. Kegiatan permainan ini selesai tepat pada pukul 09.00 WIB, kemudian waktunya anak-anak istirahat selama 20 menit, setelah waktu istirahat selesai, guru dan peneliti duduk melingkar melakukan kegiatan recalling sambil menanyakan perasaan hari ini. *Recalling* ini dilakukan dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tujuan untuk mengevaluasi kegiatan apa saja yang dilakukan oleh anak-anak pada hari ini. Kegiatan selanjutnya yaitu membaca doa kemudian pulang.

Pertemuan kedua di siklus I dilakukan pada hari jumat, 24 Mei 2019. Tepat pukul 07.00 kegiatan awal dimulai dengan mengkondisikan anak-anak untuk melakukan kegiatan berdoa, duduk melingkar seperti sikap berdoa yang baik dan benar. Seusai berdoa, peneliti menanyakan kabar anak-anak hari ini, melakukan absensi dan langsung menunjuk anak untuk memulai berhitung. Berbeda dengan pertemuan pertama kemarin, hari ini peneliti menggunakan tepuk semangat dan tepuk es krim untuk menyiapkan peserta didik sebelum menyampaikan tema dan materi hari ini. Setelah dirasa anak-anak telah siap dalam belajar, barulah peneliti menjelaskan tema hari ini masih sama yaitu alam semesta namun sub temanya tentang matahari. Peneliti bercakap-cakap serta melakukan tanya jawab kepada anak-anak tentang pengetahuannya mengenai matahari. Setelah penjelasan tema hari ini selesai, peneliti melanjutkan pengenalan lambang bilangan 1-10 dengan media kartu angka sama dengan yang kemarin. Pertama, peneliti melakukan tanya jawab kepada anak-anak “ini angka berapa?” kemudian anak-anak menjawab sampai selesai, kedua lambang bilangan tersebut dibagikan kepada anak-anak, satupersatu anak mendapatkan satu lambang bilangan, kemudian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti bertanya “dimanakah angka 2?” maka anak-anak yang lain mencari dan menjawab posisi angka 2 sedang dipegang sama siapa, begitupun seterusnya sampai semua lambang bilangan telah disebutkan. Selanjutnya peneliti mengajak anak untuk melakukan *hompimpa* seperti kemarin untuk membagi kelompok yang menang dengan kelompok yang kalah. Peraturan permainan masih sama yaitu kelompok yang menang bertugas menyembunyikan amplop yang berisi lambang bilangan dan kelompok yang kalah menjadi penjaga dengan menghitung 1-10 kemudian mencari amplop yang berisi lambang bilangan 1-10. Setelah mendapatkan amplop tersebut, kelompok yang kalah langsung membawanya kepada peneliti atau guru, kemudian menyebutkan lambang bilangan satupersatu, mengurutkan angka dari 1-10, kemudian menghitung jumlah benda dan menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda tersebut. Permainan petak umpet angka ini berjalan sampai semua mendapatkan giliran. Kegiatan selanjutnya anak-anak istirahat, setelah waktu istirahat selesai, peneliti mengkondisikan anak untuk duduk melingkar, melakukan recalling dengan bertanya kegiatan yang sudah anak-anak lakukan pada hari ini, sesekali peneliti juga bertanya kepada anak-anak lambang bilangan yang peneliti pegang ini angka berapa. Selanjutnya peneliti bersama

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak-anak melakukan kegiatan berdoa, salam kemudian anak-anak pulang.

3) Pengamatan (Observasi)

Berikut ini merupakan hasil pengamatan yang dilakukan selama dua pertemuan dalam siklus I yaitu.

a) Hasil observasi aktivitas guru

Siklus I dilakukan dengan dua kali pertemuan, yang mana setiap satu kali pertemuan diberi evaluasi. Pada pertemuan pertama di siklus I ini terdapat 18 aspek yang dinilai, 1 aspek mendapatkan skor 1. 6 aspek mendapatkan skor 2, 10 aspek mendapatkan skor 3 dan 1 aspek mendapatkan skor 4. Pada pertemuan pertama ini, aktivitas guru mendapatkan nilai akhir yaitu 65,2% yang mana nilai tersebut diperoleh dari skor yang didapat adalah 47 dibagi dengan skor maksimal yaitu 72 kemudian dikali 100 sehingga hasilnya mendapat nilai 65,2%. Pada kegiatan awal, guru mendapatkan skor 11, terdapat 1 aspek yang mendapatkan skor 1 yaitu dalam menjelaskan kegiatan hari ini dengan mengaitkan pengalaman anak tidak dilakukan oleh peneliti. Pada kegiatan inti, guru mendapatkan skor 3 untuk 7 aspek dan skor 2 untuk aspek yaitu ketika guru menunjukkan kartu lambang bilangan dan saat mendemonstrasikan permainan petak umpet angka masih campur-campur bahasanya antara bahasa indonesia

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan bahasa jawa sehingga sulit dipahami oleh anak. Pada kegiatan akhir, guru mendapatkan skor 2 untuk 2 aspek ketika melakukan recalling dan mengulang kembali kegiatan yang sudah dilakukan hari ini.

Pada pertemuan kedua, guru mendapatkan nilai 79,1% dengan skor yang didapatkan 57, dengan deskripsi mendapatkan skor 2 untuk 3 aspek, skor 3 untuk 9 aspek dan skor 4 untuk 6 aspek. Melihat hasil dari pertemuan pertama sebelumnya, pada pertemuan kedua ini terjadi peningkatan yaitu tidak mendapatkan skor 1. 3 aspek yang mendapatkan skor 2 adalah masih dalam kegiatan mengkondisikan anak-anak dalam kegiatan berdoa, guru menjelaskan kegiatan hari ini dengan mengaitkan pengalaman anak, dan dalam mendemonstrasikan permainan petak umpet angka.

Dari pertemuan pertama dan kedua dari siklus I terjadi peningkatan dalam aktivitas guru, dari nilai pertemuan pertama 65,2% menjadi 79,1% pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan sebesar 13,9%. Berikut ini merupakan hasil observasi aktivitas guru siklus I.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.2

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian Pertemuan 1				Penilaian Pertemuan 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
Kegiatan Awal									
1.	Guru mengkondisikan Anak untuk melakukan kegiatan berdoa		✓				✓		
2.	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam			✓				✓	
3.	Guru menanyakan kabar anak		✓					✓	
4.	Guru melakukan *ice breaking* untuk memberi semangat kepada anak			✓				✓	
5.	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini dengan mengaitkan pengalaman anak	✓					✓		
Kegiatan Inti									
6.	Guru menunjukkan kartu lambang bilangan 1-10		✓					✓	
7.	Guru menjelaskan lambang bilangan 1-10 satu per satu			✓				✓	
8.	Guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang lambang bilangan 1-10			✓				✓	
9.	Guru membagi anak menjadi 2 kelompok (menang dan kalah) dengan melakukan hompimpa			✓					✓
10.	Guru mendemonstrasikan cara bermain petak umpet angka		✓				✓		
11.	Guru memandu proses kegiatan bermain petak umpet angka			✓				✓	
12.	Guru meminta anak menyebutkan lambang bilangan			✓					✓
13.	Guru meminta anak mengurutkan lambang bilangan dari angka 1 sampai 10			✓					✓
14.	Guru meminta anak menghitung benda kemudian mencari lambang lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah benda			✓					✓
Kegiatan Akhir									
15.	Guru melakukan recalling		✓					✓	
16.	Guru mengulang kembali kegiatan yang sudah dilakukan hari ini dengan melakukan tanya jawab kepada anak		✓					✓	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian Pertemuan 1				Penilaian Pertemuan 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
17.	Guru menutup kegiatan pembelajaran hari ini dengan berdoa			✓					✓
18.	Guru mengucap salam				✓				✓
Nilai Total		47				57			
$Nilai\ Akhir = \frac{Skor\ yang\ Diperoleh}{Skor\ Maksimal}\ x\ 100\%$		$\frac{47}{72}\ x\ 100\%$ = 65,2%				$\frac{57}{72}\ x\ 100\%$ = 79,1%			

b) Hasil observasi aktivitas anak

Pada siklus I dilakukan 2 pertemuan, pada pertemuan pertama mendapatkan nilai akhir 61,1% dengan skor yang diperoleh 44 dari skor maksimal 72. 11 aspek mendapatkan skor 2 dan 7 aspek mendapatkan skor 3. Pada saat kegiatan awal, terdapat 5 aspek, 4 aspek mendapatkan nilai 2 dan 1 aspek mendapatkan nilai 3. Pada saat kegiatan berdoa, menjawab salam, dan merespon sapaan dari guru, anak-anak mendapatkan skor 2 dikarenakan anak-anak belum begitu fokus, masih ada yang berbicara sama temannya, ada yang duduk memperhatikan guru tetapi hanya diam saja. Pada saat guru melakukan *ice breaking* dengan melakukan tepuk konsentrasi, guru memberi aba-aba, anak-anak langsung merespon dengan baik mengikuti gerakan yang dicontohkan oleh guru sehingga aspek ini anak mendapatkan skor 3. Selanjutnya yaitu kegiatan anak memperhatikan penjelasan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini, tidak semua anak-anak memperhatikan karena guru pun melewatkannya dan hanya mengatakan “hari ini kita akan bermain petak umpet angka” dan respon anak-anak pun hanya mengatakan “yeeyy” begitu saja, sehingga pada aspek ini anak mendapatkan skor 2.

Kegiatan inti dari 9 aspek, anak mendapatkan skor 2 pada 7 aspek, dan skor 3 untuk 2 aspek. Ketika guru menujukkan lambang bilangan 1-10 respon yang diberikan oleh anak hanya melihat satu per satu kartu lambang bilangan tersebut, 2 sampai 3 anak yang merespon kartu lambang bilangan tersebut, misalnya guru menujukkan lambang bilangan 2, beberapa anak mengungkapkan pedapatnya seperti ini “oh itu angka 2 ya bu” dan seterusnya sampai guru selesai menunjukkan satu per satu angka. Aspek selanjutnya yang mendapatkan skor 2 adalah kondisi anak-anak ketika guru menjelaskan lambang bilangan satupersatu itu masih belum kondusif meskipun duduknya melingkar tapi ada saja yang dilakukan oleh anak. Beberapa anak memperhatikan guru dengan baik beberapa lagi hanya sebentar memperhatikan selanjutnya main sendiri sama temannya. Kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan guru mengenai lambang bilangan 1-10 mendapatkan skor 2 berdasarkan pengamatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ketika guru bertanya “ini angka berapa?” yang merespon dengan baik dan cepat hanya 2-3 anak saja, yang lainnya masih ikut-ikutan bersuara dan ada yang hanya diam memperhatikan. Sebelum melakukan permainan petak umpet angka, anak-anak melakukan tepuk konsentrasi agar semangat dan fokus dalam melakukan permaina. Pada saat anak melakukan hompimpa untuk menentukan kelompok yang menang dan kalah, anak-anak melakukannya dengan antusias sambil bersenandung “hompimpa alaihum gambreng” ada yang menunjukkan telapak tangannya ada juga yang punggung tangannya. Setelah itu guru menentukan, kelompok yang menang adalah kelompok yang menunjukkan telapak tangannya, kelompok yang kalah adalah kelompok yang menunjukkan punggung tangannya. Setelah guru menentukan dan menyebutkan siapa saja yang masuk kelompok menang dan kalah, anak-anak langsung berkumpul ke kelompoknya dengan cepat sehingga pada aspek ini anak mendapatkan skor 3. Sebelum mereka melakukan permainan, mereka memperhatikan cara bermain petak umpet angka yang dicontohkan oleh guru, pada saat aspek memperhatikan ini anak mendapatkan skor 2 karena memang mereka memperhatikan tapi hanya sedikit, yang lainnya ada yang berbicara sendiri, ketika ditanyai apakah mereka faham atau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tidak, mereka langsung spontan menjawab faham. Barulah dengan hitungan 1,2,3 anak-anak langsung memulai permainan, bagi yang kelompok kalah langsung menutup mata dengan bersandar di dinding dan berhitung 1-10 sedangkan kelompok yang menang dengan berlari dan cepat-cepat menyembunyikan amplop yang berisi lambang bilangan 1-10 di tempat yang sudah disepakati (bawahnya meja, rak buku, rak mainan dan masih banyak lagi). Pada aspek melakukan permainan ini, anak mendapatkan skor 3 dengan kriteria mampu sportif dalam permainan, antusias, meskipun masih juga ada pengarahan dari guru. Ketika hitungan 1-10 selesai, kelompok yang menang segera duduk di tempat awal, giliran kelompok yang kalah mencari amplop yang berisi lambang bilangan. Setelah semua anggota dari kelompok yang kalah telah menemukan amplop, mereka langsung membawa amplop tersebut untuk ditunjukkan kepada guru. Bagi yang menemukan amplop pertama kali maka ia mndapatkan giliran untuk membuka lambang bilangan dan melakukan kegiatan menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan dari 1 sampai 10, dan menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda. Aspek menyebutkan lambang bilangan, anak mendapatkan skor 2 karena ketika menyebutkan anak masih

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ragu, masih kurang benar dalam menyebutkan sehingga perlu dibimbing oleh guru. Dari 10 anak yang dapat menyebutkan lambang bilangan dengan baik hanya 2 anak saja yang lainnya masih ada beberapa yang kurang benar. Aspek selanjutnya yaitu anak mengurutkan lambang bilangan dari 1 sampai 10, anak mendapatkan skor 2 karena dalam mengurutkan lambang bilangan ini dimulai dari angka 1, membutuhkan beberapa waktu bagi anak dalam mencari lambang bilangan selanjutnya yang sesuai urutan, selain itu anak pun masih butuh diingatkan kembali urutannya. Aspek selanjutnya yaitu menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai, anak mendapatkan skor 2 karena rata-rata terlalu cepat dalam menghitung benda sehingga hasilnya salah, kemampuan anak dalam mencari lambang bilangan yang tepat pun masih membutuhkan waktu.

Kegiatan akhir terdapat 4 aspek yang dinilai dari anak, pertama pada aspek merespon ketika guru melakukan kegiatan recalling anak mendapatkan aspek 3 terlihat langsung duduk meskipun ada beberapa anak yang masih dengan mainannya dan teman-teman lainnya masih menunggu agar teman-temannya yang masih mainan segera berhenti. Aspek yang kedua yaitu dalam memperhatikan guru ketika mengevaluasi kegiatan yang dilakukan hari ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan melakukan tanya jawab mendapat skor 3, semuanya antusias menjawab kegiatan satu per satu dan ketika menjawab lambang bilangan 8 anak masih belum menyuarakan pendapatnya dengan baik. Selanjutnya aspek yang ketiga dan keempat ketika berdoa, menjawab salam dan pulang anak mendapatkan skor 3, anak mau melakukan kegiatan berdoa dengan baik meskipun ada bebrapa yang tidak ikut dalam berdoa.

Pertemuan kedua di siklus I mendapatkan nilai akhir 69,4% dengan jumlah skor keseluruhan yang diperoleh adalah 50 dengan rincian 4 aspek mendapatkan skor 2 dan 14 aspek mendapatkan skor 3. Pada pertemuan kedua ini dibagi dengan 3 kegiatan, yaitu pada kegiatan awal mendapatkan skor 14 dari 4 aspek mendapatkan skor 3 dan 1 aspek mendapatkan skor 2. 4 aspek yang mendapatan skor 3 adalah ketika anak melakukan kegiatan berdoa, menjawab salam, merespon ketika diabsen, dan melakukan *ice breaking* lebih baik dari pertemuan pertama, hal ini terlihat sikap yang ditunjukkan oleh anak pada pertemuan kedua ini lebih nurut, mudah diatur, dan langsung nurut ketika diingatkan oleh guru ketika ramai sendiri. Selain itu, ketika anak ditanyai kabar respon yang diberikan oleh anak hari ini semangat, semuanya menjawab berbeda dengan pertemuan pertama yang jawab

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hanya beberapa saja. Pada aspek memperhatikan ketika guru menjelaskan kegiatan hari ini masih mendapatkan skor 2 karena masih banyak anak yang diam tidak mau mengungkapkan pengalamannya.

Kegiatan inti terdapat 9 aspek, 2 aspek mendapatkan skor 2 dan 7 aspek mendapatkan skor 3. Skor 2 yang didapat oleh anak pada aspek memperhatikan ketika guru menunjukkan lambang bilangan dan penjelasan guru dalam mengenalkan lambang bilangan satu per satu. Kondisi anak pada saat itu memang ikut serta dalam kegiatan tetapi ketika guru memberi pertanyaan yang mampu merespon dengan baik hanya beberapa saja. Berbeda dengan aspek menjawab pertanyaan lambang bilangan 1-10 mendapatkan skor 3, pada aspek ini pertama anak menjawab pertanyaan guru secara bersama-sama tentang lambang bilangan yang ditunjuk, selanjutnya anak mendapat giliran satu per satu dalam menjawab pertanyaan tersebut. Sehingga terlihat sekali perbedaan anak yang hanya ikut-ikutan menjawab, sama yang benar-benar menjawab. Pada aspek ini sudah kelihatan keberanian anak dalam menjawab pertanyaan dari guru, meskipun kurang benar sambil guru membantunya. Kegiatan selanjutnya yaitu anak melakukan hompimpa untuk menentukan kelompok yang menang dan kelompok yang kalah, aspek ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendapatkan skor 3. Ketika guru memberi aba-aba hompimpa dimulai, anak langsung bersenandung “hompimpa alaihum gambreng” guru pun langsung memisahkan kelompok yang kalah dan menang. Keceriaan, semangat dan antusias anak dalam melakukan permainan petak umpet angka ini sudah terlihat jelas. Selanjutnya anak melakukan permainan mendapatkan skor 3, terlihat dari kelompok yang menang maupun kalah sudah faham tanpa harus disuruh lagi. Anak-anak sudah mandiri dalam melakukan permainan meskipun ada beberapa anak dari kelompok yang kalah masih perlu ditunjukkan dalam mencari amplop yang berisi lambang bilangan. Kegiatan selanjutnya adalah menyebutkan, mengurutkan dan menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda, dari ketiga aspek ini anak mendapatkan skor 3 karena sudah tidak malu-malu lagi dalam menyebutkan lambang bilangan, berani menyebutkan meskipun kurang benar, perlu beberapa detik dalam mencari ketika mengurutkan dan dalam kegiatan menghitung sudah tidak terlalu cepat seperti pada pertemuan pertama.

Kegiatan akhir terdapat 4 aspek, 1 aspek mendapatkan nilai 2 dan 3 aspek mendapatkan nilai 3. Pada aspek merespon ketika guru melakukan recalling mendapat skor 3 rata-rata anak sudah bisa mandiri ketika guru melakukan recalling,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yaitu langsung membentuk lingkaran meskipun ada beberapa anak yang belum bisa seperti itu. Skor 2 selanjutnya diberikan pada aspek memperhatikan guru dalam mengulang kegiatan yang telah dilakukan hari ini, skor ini diberikan karena yang merespon masih sama dengan pertemuan pertama, hanya 2 anak saja. Selanjutnya yaitu aspek melakukan berdoa bersama, menjawab salam dan pulang diberi skor 3. Anak sudah bisa melakukan kegiatan tersebut dengan baik secara bersama-sama.

Dari uraian aktivitas anak pada siklus 1 dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua terjadi peningkatan yaitu dari nilai akhir yang didapatkan pada pertemuan pertama adalah 61,1% dan pada pertemuan kedua 69,4% terjadinya peningkatan pada aktivitas siswa sebesar 8,3 %. Berikut ini hasil observasi aktivitas anak pada siklus I.

Tabel 4.3

Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian Pertemuan 1				Penilaian Pertemuan 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
Kegiatan Awal									
1.	Anak melakukan kegiatan berdoa		✓					✓	
2.	Anak menjawab salam dari guru		✓					✓	
3.	Anak merespon sapaan dari guru dan menjawab ketika dipanggil namanya		✓					✓	
4.	Anak melakukan *ice breaking* yang dicontohkan oleh guru			✓				✓	
5.	Anak memperhatikan guru ketika menjelaskan kgiatan hari ini		✓				✓		
Kegiatan Inti									

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian Pertemuan 1				Penilaian Pertemuan 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
6.	Anak memeperhatikan ketika guru menunjukkan lambang bilangan		✓				✓		
7.	Anak memperhatikan penjelasan guru dalam mengenalkan lambang bilangan		✓				✓		
8.	Anak menjawab pertanyaan guru mengenai lambang bilangan 1-10		✓					✓	
9.	Anak melakukan hompimpa dan bergabung dengan kelompoknya			✓				✓	
10.	Anak memperhatikan cara bermain petak umpet angka yang disampaikan oleh guru		✓					✓	
11.	Anak melakukan permainan petak umpet angka sampai selesai			✓				✓	
12.	Anak menyebutkan lambang bilangan		✓					✓	
13.	Anak mengurutkan lambang bilangan dari angka 1-10		✓					✓	
14.	Anak menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda		✓					✓	
Kegiatan Akhir									
15.	Anak merespon guru ketika melakukan kegiatan recalling			✓				✓	
16.	Anak memperhatikan guru dalam mengevaluasi kegiatan hari ini			✓			✓		
17.	Anak melakukan kegiatan berdoa bersama			✓				✓	
18.	Anak menjawab salam dan pulang			✓				✓	
Nilai Total		44				50			
$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \text{ x } 100\%$		$\frac{44}{72}\ x\ 100\%$ = 61,1%				$\frac{50}{72}\ x\ 100\%$ = 69,4%			

4) Refleksi

Berdasarkan hasil observasi baik dari aktivitas guru maupun siswa dapat disimpulkan bahwa pada penelitian siklus I ini masih perlu banyak perbaikan, peneliti meakukan diskusi dengan guru kelas kelompok A terkait dengan proses dalam mengenalkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lambang bilangan 1-10 melalui metode permainan petak umpet angka terdapat beberapa masukan yang perlu untuk diperbaiki di siklus II yaitu sebagai berikut.

1) Dalam menjelaskan kegiatan hari ini hendaknya bahasa yang digunakan tidak terlalu kaku alias santai saja dan konsisten
2) Ketika menyampaikan materi hendaknya setiap hari selalu berbeda gaya penyampaiannya, meskipun materinya tetap sama tentang lambang bilangan tetapi gaya penyampaiannya berbeda agar menarik perhatian anak dalam belajar
3) Ukuran media kartu angka terlalu kecil
4) Anak masih belum terlibat secara aktif ketika guru melakukan kegiatan recalling.

Beberapa refleksi diatas yang diperoleh dari hasil siklus I, maka hal yang harus dilakukan oleh peneliti pada siklus II adalah sebagai berikut.

1) Guru menggunakan bahasa yang sederhana, konsisten dalam proses pembelajaran
2) Guru menyampaikan materi dengan gaya yang berbeda dan variatif
3) Media yang digunakan dalam permainan petak umpet angka ukurannya lebih besar dari sebelumnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Pengenalan materi lambang bilangan lebih ditekankan pada kegiatan awal sehingga pada saat kegiatan *recalling* anak mampu terlibat secara aktif dalam kegiatan tanya jawab.

b. Tahap siklus II

Penelitian siklus II dilakukan melalui 2 pertemuan yaitu pada hari selasa dan rabu tanggal 18 Juni 2019 dan 19 Juni 2019 dengan jumlah waktu yang diberikan 120 menit di setiap pertemuan, berikut ini adalah beberapa tahapan dalam siklus II yaitu:

1) Perencanaan

Perencanaan dilakukan dengan mengacu pada hasil refleksi di siklus I dengan langkah-langkah dalam perencanaan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

a) Membuat Raencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Peneliti membuat RPPH pada siklus II yaitu dua kali pertemuan menggunakan tema kebutuhanku dengan sub-sub tema buah-buahan dan tema diriku dengan sub-sub tema mainan kesukaan. Kali ini peneliti diberi kebebasan dalam memilih tema, sekaligus mengingatkan kembali dengan tema-tema yang sudah dipelajari oleh anak.

b) Menyiapkan media

Penelitian dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10 ini dilakukan dengan metode permainan petak umpet angka serta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyiapkan media yang berupa kartu angka. Berbeda dengan media kartu angka yang digunakan pada siklus I, pada siklus II ukuran kartu angka lebih besar sehingga lambang bilangannya terlihat jelas meskipun dilihat dari jauh. Berbeda dengan siklus I, kartu angka yang digunakan dalam siklus II sudah tidak dalam bentuk amplop lagi dikarenakan ukurannya besar. Selain menyiapkan media, peneliti juga menyiapkan tempat yang digunakan dalam permainan petak umpet angka yaitu di dalam kelas itu sendiri. Kali ini tempat yang digunakan untuk menyembunyikan lambang bilangan masih dibatasi di bawah meja, rak buku dan rak mainan fungsinya agar kelompok yang kalah tidak mencari di tempat lain.

c) Menyusun instrumen penelitian

Instrumen penelitian disusun dengan mengacu pada indikator mengenal lambang bilangan 1-10 dengan melihat kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai. Instrumen penelitian ini digunakan selama proses kegiatan pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan 1-10 berlangsung.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peneliti menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas guru dan anak serta instrumen penilaian mengenal lambang bilangan 1-10. Dari kedua instrumen ini, nantinya digunakan dalam melihat ketercapaian keberhasilan proses belajar dalam mengenal lambang bilangan 1-10.

2) Pelaksanaan

Siklus II pertemuan pertama dilakukan pada hari Selasa tanggal 18 Juni 2019, peneliti membaca sekilas RPPH untuk hari ini beserta lembar instrumen penelitian, menyiapkan media kartu angka dan menyiapkan tempat yang digunakan dalam permainan petak umpet angka. Jam meunjukkan pukul 07.00, guru mengkoordinir peserta didik untuk segera masuk ke kelas, mengkoordinir anak-anak untuk duduk melingkar dengan sikap berdoa, kali ini kegiatan berdoa tidak akan dimulai kalau teman-teman lainnya masih belum ikut berdoa. Bukan untuk menakut-nakuti anak tetapi agar mereka disiplin sampai kegiatan berdoa selesai. Setelah dirasa anak sudah mulai kondusif, kegiatan awal dimulai dengan guru memberi salam kepada anak-anak, kemudian anak-anak pun merespon dengan menjawab salam, dilanjutkan dengan berdoa, membaca surah-surah pendek. Setelah berdoa selesai, guru melakukan absensi, dilanjutkan dengan tanya kabar, kemudian anak-anak diajak berhitung urut sambil guru menunjuk anak satu per satu, guru memberi aba-aba “berhitung mulai” maka

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak-anak langsung berhitung sesuai gilirannya. Pada saat kegiatan berhitung, peneliti melihat anak-anak mulai ada peningkatan daripada siklus I kemarin, hampir semuanya fokus mampu berhitung sesuai urutan kecuali 2 anak yang masih harus dibimbing. Setelah berhitung sesuai urutan, guru masih melanjutkan kegiatan berhitung 1-10 dengan menggunakan bahasa jawa, arab, dan inggris. Selanjutnya guru melakukan *ice breaking* dengan mengajak anak bernyanyi "pohon mangga" anak-anak sangat bergembeira sekali ketika menirukan gerakan pohon mangga yang tumbang sampai-sampai minta diulang lagi sebanyak 3 kali. Setelah bernyanyi, guru mengajak anak bernyanyi "walking-walking" dengan maksud untuk mengajak anak duduk kembali. Kegiatan selanjutnya yaitu penjelasan tema hari ini, yaitu guru bercakap-cakap dengan anak-anak tentang tema hari ini tentang kebutuhanku dengan sub sub tema buah-buahan. Pada saat kegiatan ini, antusias anak dalam menyampaikan pendapat mengenai buah kesukaannya baik sekali, setiap anak menyuarakan buah kesukaannya.

Setelah dirasa anak-anak sudah fokus, selanjutnya peneliti menunjukkan lambang bilangan kemudian melakukan tanya jawab kepada anak-anak tentang lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka. Ketika menyampaikan materi tentang lambang bilangan 1-10 ini, peneliti menjelaskan secara detail

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lambang bilangan misalnya angka 1 itu garis tegak, angka 2 seperti bebek, angka 3 itu seperti telinga dan seterusnya sampai angka 10. Penjelasan tema dalam siklus II ini berbeda dengan siklus I, pengenalan lambang bilangan dijelaskan lebih spesifik agar anak tidak hanya melihat saja tetapi mengetahui bentuk angka lebih spesifik dan agar bisa selalu diingat. Selanjutnya peneliti menunjukkan kartu angka 1-10 secara urut, dan anak-anak memperhatikan. Peneliti bertanya "ini angka berapa?" kemudian anak-anak menjawab satu misalnya, sekarang ditunjukkan jari satu itu bagaimana, dan seterusnya sampai angka itu habis. Selanjutnya peneliti melakukan tanya jawab lagi kepada anak-anak tentang lambang bilangan secara acak, hasil yang didapat dari tanya jawab yaitu hampir semua anak menjawab dengan baik meskipun terdapat 2 sampai 4 anak terlihat ikut-ikutan meniru jawaban teman-temannya, meskipun begitu tidak masalah ketika anak ikut-ikutan menjawab juga termasuk proses belajar. Kegiatan selanjutnya yaitu pelaksanaan permainan petak umpet angka, sebelum peneliti membagi kelompok dengan melakukan *hompimpa*, peneliti mengajak anak untuk *ice breaking* terlebih dahulu dengan bernyanyi membuat lingkaran sambil anak bergandengan tangan, ketika nyanyian berhenti guru menjelaskan aturan dalam bermain petak umpet angka agar anak lebih disiplin dalam melaksanakan kegiatan. guru dan peneliti mencontohkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

langkah-langkah dalam permainan petak umpet angka. Pada saat peneliti menjelaskan aturan permainan petak umpet angka, anak-anak memperhatikan dengan baik dan ada yang bilang “saya sudah faham bu”, perhatian anak pada saat peneliti menjelaskan pada hari ini lebih baik daripada siklus I. Kemudian dengan posisi melingkar anak-anak melakukan *hompimpa* untuk menentukan kelompok yang menang dan kalah, Dengan aba-aba 1 sampai 3 anak-anak langsung melaksanakan permainan petak umpet angka, bagi kelompok yang menang mereka bertugas menyembunyikan lambang bilangan 1-10 di tempat yang sudah disepakati. Sedangkan bagi kelompok yang kalah, tugas mereka menjadi penjaga dengan berhitung 1-10 dengan mata ditutup dan bersandar di dinding sampai hitungan selesai, kemudian mencari lambang bilangan yang disembunyikan oleh kelompok yang menang. Bagi kelompok yang menang duduk sambil menunggu kelompok yang kalah membawa lambang bilangan 1-10, kelompok kalah yang pertama kali menemukan lambang bilangan tersebut maka ia mendapatkan giliran pertama untuk menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai. Sedangkan kelompok yang menang menjadi penonton sambil memperhatikan teman-temannya dalam melakukan penugasan secara langsung.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada saat melakukan kegiatan permainan petak umpet angka di hari pertama ini membutuhkan tenaga yang ekstra mulai dari menyiapkan anak-anak selama permainan agar bisa tertib dan fokus. Setelah semua anak dari kelompok kalah telah menemukan amplop yang berisi lambang bilangan, maka satu per satu anak maju ke peneliti dengan membawa amplop yang sudah didapatkan, kemuadia menyebutkan satu per satu dari lambang bilangan yang ia tunjukkan. Setelah kegiatan menyebutkan selesai, dilanjutkan dengan kegiatan mengurutkan lambang bilangan dari angka 1-10, kemudian menghitung jumlah benda dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai. Pada kegiatan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda ini, media yang digunakan berbeda dengan siklus I, pada siklus I menggunakan media benda nyata sedangkan di siklus II ini menggunakan gambar buah yang ditempel di kertas karton. Untuk mempercepat waktu dan agar semua anak kebagian dalam melakukan kegiatan ini, maka guru kelas pun ikut membantu peneliti. Setelah semua anak dari kelompok kalah mendapatkan giliran bermain, maka selanjutnya giliran kelompok yang menang menjadi penjaga dan mencari lambang bilangan 1-10 melalui permainan petak umpet angka. Langkah-langkah dalam melaksanakan permainan petak umpet angka masih sama peraturannya dengan kelompok yang kalah tadi, begitu anak telah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menemukan amplop yang berisi lambang bilangan 1-10 maka kegiatan selanjutnya adalah meneyebutkan, mengurutkan dan men menghitung jumlah benda dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai. Setelah semua anak mendapatkan giliran artinya permainan petak umpet angka ini telah selesai, anak-anak dibolehkan untuk istirahat. Setelah waktu istirahat selesai, guru dan peneliti duduk melingkar melakukan kegiatan recalling sambil menanyakan perasaan hari ini. Recalling ini dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi kegiatan apa saja yang dilakukan oleh anak-anak pada hari ini. Peneliti mengulang kembali materi tentang lambang bilangan 1-10 dengan melakukan tanya jawab kepada anak dengan beberapa lambang bilangan. Kegiatan selanjutnya yaitu membaca doa kemudian pulang.

Pertemuan kedua di siklus II dilakukan pada hari Rabu, 19 Juni 2019. Tepat pukul 07.00 kegiatan awal dimulai dengan guru mengkondisikan anak-anak untuk melakukan kegiatan berdoa, duduk melingkar seperti sikap berdoa yang baik dan benar. Seusai berdoa, peneliti menanyakan kabar anak-anak hari ini, melakukan absensi dan langsung menunjuk anak untuk memulai berhitung seperti biasanya. Sebelum guru menjelaskan materi, guru mengajak anak untuk bernyanyi “bunyikan alat musikmu” dengan serentak anak-anak langsung berani sambil tangannya bergerak layaknya sedang memainkan alat musik. Semangat anak-anak di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pagi hari sangat terlihat antusias dalam belajar. Setelah dirasa anak-anak telah siap dalam belajar, barulah peneliti menjelaskan tema hari yang berbeda dengan hari kemarin, kali ini menggunakan tema diriku dengan sub-sub tema mainan kesukaan. Guru memancing anak dengan berbagai pertanyaan tentang pengalamannya sendiri ketika bermain, ada yang bercerita punya mainan banyak, kalau yang laki-laki sukanya main mobil-mobilan, sedangkan perempuan sukanya bermain boneka dan seterusnya. Anak sudah mulai bisa mengungkapkan pendapatnya ketika ditanyai tidak merasa malu-malu seperti pada siklus I kemarin. Setelah penjelasan tema hari ini selesai, peneliti melanjutkan pengenalan lambang bilangan 1-10 dengan media kartu angka sama dengan yang kemarin. Namun pada pertemuan kedua ini, peneliti membagikan lambang bilangan 1 per satu dengan acak kepada anak, sehingga masing-masing anak mendapatkan 1 kartu lambang bilangan. Sebelumnya peneliti melakukan pemanasan dulu dengan bersenandung “angka 1 angka 1 dimana?” kemudian otomatis anak-anak langsung mencari dimana kartu angka 1 tersebut, jika sudah ketemu angka 1, maka anak yang membawa angka satu tersebut berdiri sambil mengangkat angka 1 dengan menunjukkan ke teman-temannya, begitu seterusnya sampai angka 10. Penjelasan materi yang sekaligus dilakukan dengan bermain tebak-tebakan membuat anak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjadi senang dalam belajar mengenal lambang bilangan. Di sela-sela bermain tebak-tebakan pun peneliti masih menjelaskan lambang bilangan secara rinci misalnya tadi angka 1, bentuknya angka 1 garis tegak kemudian "jari angka 1 bagaimana?" maka dengan spontan anak-anak langsung menunjukkan jarinya. Ketika peneliti sudah selesai menjelaskan lambang bilangan 1-10, sebelum melakukan *hompimpa* peneliti mengajak anak untuk bernyanyi "teko kecil" sambil menirukan gerakan yang dicontohkan oleh peneliti. Anak-anak sangat senang sekali dalam melakukan gerakan ini, seperti biasa minta diulang lagi sampai 3 kali. Selanjutnya peneliti mengajak anak untuk melakukan *hompimpa* seperti kemarin untuk membagi kelompok yang menang dengan kelompok yang kalah. Peneliti menjelaskan peraturan permainan yaitu kelompok yang menang bertugas menyembunyikan lambang bilangan dan kelompok yang kalah menjadi penjaga dengan menghitung 1-10 kemudian mencari lambang bilangan 1-10. Pelaksanaan dalam permainan petak umpet angka kali ini berbeda, di setiap tempat persembunyian (meja, rak buku, mainan) anak-anak mengambil 3 kartu lambang bilangan, jadi totalnya mendapat 9 lambang bilangan, dan 1 lambang bilangannya dibawa oleh guru kelas sehingga anak-anak harus mencari dan mengambil sisa 1 kartu tersebut ke guru kelas. Setelah mendapatkan kartu angka, kelompok yang kalah langsung

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membawanya kepada peneliti atau guru, kemudian menyebutkan lambang bilangan satu per satu, mengurutkan angka dari 1-10, kemudian menghitung jumlah benda dan menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda tersebut. Media yang digunakan dalam menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai adalah gambar mainan yang ditempel di kertas karton. Permainan petak umpet angka ini berjalan sampai semua mendapatkan giliran. Kegiatan selanjutnya anak-anak istirahat, setelah waktu istirahat selesai, peneliti mengkondisikan anak untuk duduk melingkar, melakukan recalling dengan bertanya kegiatan yang sudah anak-anak lakukan pada hari ini, sesekali peneliti juga bertanya kepada anak-anak lambang bilangan yang peneliti pegang ini angka berapa. Selanjutnya peneliti bersama anak-anak melakukan kegiatan berdoa, salam kemudian anak-anak pulang.

3) Observasi

Berikut ini merupakan hasil pengamatan yang dilakukan selama dua pertemuan dalam siklus I yaitu.

a) Hasil observasi aktivitas guru

Siklus II dilakukan dengan dua kali pertemuan, yang mana setiap satu kali pertemuan diberi evaluasi. Pada pertemuan pertama di siklus I ini terdapat 18 aspek yang dinilai dengan rincian 11 aspek mendapatkan skor 3 dan 7 aspek

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendapatkan skor 4. Pada pertemuan pertama, aktivitas guru mendapatkan nilai akhir yaitu 84,7% yang mana nilai tersebut diperoleh dari skor yang didapat adalah 61 dibagi dengan skor maksimal yaitu 72 kemudian dikali 100 sehingga hasilnya mendapat nilai 84,7%. Pada kegiatan awal, terdapat 5 aspek mendapatkan skor 19, 1 aspek mendapatkan skor 3 dan 4 aspek mendapatkan skor 4. Guru mendapatkan skor 4 dalam kegiatan mengkondisikan anak untuk melakukan kegiatan berdoa, membuka pertemuan dengan salam, menanyakan kabar anak, dan memberi *ice breaking*. Kemampuan dalam membuka pelajaran sudah baik, penggunaan bahasanya pun baik sehingga membuat anak-anak semangat dalam memulai kegiatan. Aspek selanjutnya yaitu dalam menjelaskan kegiatan hari ini dengan mengaitkan pengalaman anak mendapat skor 3, sudah mampu memunculkan anak untuk aktif dalam menyampaikan pendapat meskipun masih ada beberapa anak yang diam memperhatikan saja.

Pada kegiatan inti, terdapat 9 aspek dengan mendapatkan skor total 28, 8 aspek mendapatkan skor 3 dan 1 aspek mendapatkan skor 4. Kegiatan inti dimulai dengan menunjukkan kartu lambang bilangan serta menjelaskan lambang bilangan mendapatkan skor 3, kemampuan yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dimiliki guru dalam menjelaskan sudah baik dan berbeda dengan cara menyampaikan pada siklus I. Selanjutnya yaitu pada aspek guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang lambang bilangan 1-10 mendapatkan skor 3, kemampuan guru dalam melakukan tanya jawab baik dengan metode yang berbeda, kali ini dengan cara anak-anak memegang satu kartu lambang bilangan kemudian guru bertanya posisi angka 3 misalnya dimana dan seterusnya. Aspek selanjutnya yaitu membagi anak menjadi dua kelompok dengan melakukan *hompimpa* mendapatkan skor 3 karena saat guru memberi aba-aba untuk dilakukan *hompimpa* anak langsung melakukan dan guru menyuruh untuk langsung berkumpul ke kelompoknya langsung tanpa memberi arahan yang menang adalah yang menunjukkan telapak tangan dan yang kalah adalah yang menunjukkan punggung tangan. Pada saat guru mendemonstrasikan permainan petak umpet angka mendapatkan skor 4 sudah sangat baik dan jelas sehingga anak-anak sudah tidak ada yang bingung ketika permainan dimulai. Dalam memandu proses permainan berlangsung guru mendapatkan skor 3, setelah permainan petak umpet angka sudah selesai dilakukan oleh anak selanjutnya guru meminta anak menyebutkan, mengurutkan, dan menghubungankan lambang bilangan sesuai dengan jumlah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

benda. Pada aspek tersebut guru mendapatkan skor 3. Selanjutnya kegiatan akhir, guru mendapatkan skor 3 untuk 2 aspek ketika melakukan recalling dan mengulang kembali kegiatan yang sudah dilakukan hari ini dan mendapatkan skor 4 ketika menutup kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam.

Pertemuan kedua di siklus II, guru mendapatkan nilai 93% dengan skor yang didapatkan 67, dengan deskripsi mendapatkan skor 3 untuk 5 aspek dan skor 4 untuk 13 aspek. Melihat hasil dari pertemuan pertama sebelumnya, pada pertemuan kedua ini terjadi peningkatan yaitu skor 3 yang didapat lebih sedikit daripada skor 4. Kegiatan awal dimulai dengan mengkondisikan anak untuk melakukan kegiatan berdoa mendapatkan skor 4 dilihat dari cara guru dalam mengkondisikan anak serta respon yang ditunjukkan oleh anak yang langsung duduk melingkar. Selanjutnya guru membuka pertemuan dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar anak dan memberi *ice breaking* untuk memberi semangat kepada anak, dari ketiga aspek ini guru mendapatkan skor 4. Kemampuan yang ditunjukkan oleh guru pada 3 aspek tersebut sudah sangat baik, dengan menunjukkan wajah ceria dan suara yang lantang. Kegiatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

selanjutnya yaitu menjelaskan kegiatan hari ini dengan mengaitkan pengalaman anak mendapat skor 3.

Pada kegiatan inti dimulai dengan kegiatan guru menunjukkan lambang bilangan ke anak, menjelaskan lambang bilangan 1-10 satu per satu dan melakukan tanya jawab kepada anak tentang lambang bilangan 1-10. Variasi gaya penyampaian materi yang digunakan oleh guru sudah baik mampu menarik perhatian anak, merespon anak dalam menjawab pertanyaan dengan baik. Ketiga aspek tersebut mendapatkan skor 3. Aspek selanjutnya yaitu guru membagi anak menjadi 2 kelompok dengan melakukan *hompimpa* mendapatkan skor 4 karena sebelum membentuk kelompok, anak diajak bernyanyi "teko kecil" sambil menirukan gerakan yang dicontohkan oleh guru. Kemudian anak langsung melakukan *hompimpa* bagi anak yang menunjukkan telapak tangannya maka ia masuk ke kelompok menang sdangkan bagi anak yang menunjukkan punggung tangannya maka ia masuk kelompok kalah, dengan cepat anak langsung berkumpul ke kelompoknya masing-masing. Pada aspek ini guru mendapatkan skor 4. Selanjutnya guru mendemonstrasikan cara bermain petak umpet mendapatkan skor 3, penjelasan yang dilakukan oleh guru kali ini berbeda. Permainan kali ini bagi kelompok yang kalah mengambil 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kartu angka di setiap temapat persembunyian (di bawah meja, rak buku, dan rak mainan), jadi totalnya 9 kartu angka sedangkan satunya anak harus menemukan dan mengambil di guru kelas. Setelah semuanya lengkap baru anak melakukan kegiatan selanjutnya yaitu menyebutkan, mengurutkan dan menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan jumlah benda yang sesuai. Ketiga aspek tersebut mendapatkan skor 4. Kegiatan akhir merupakan kegiatan recalling mengulang kembali materi tentang lambang bilangan. Dari kedua aspek ini guru mendapatkan skor 3 karena dilakukan dengan baik hingga anak-anak mampu merespon dengan baik. Selanjutnya yaitu guru menutup kegiatan dan mengucapkan salam mendapatkan skor 4.

Dari pertemuan pertama dan kedua di siklus II terjadi peningkatan dalam aktivitas guru, dari nilai pertemuan pertama 84,7% menjadi 93% pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan sebesar 8,3%. Berikut ini merupakan hasil observasi aktivitas guru pada siklus II.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.4

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian Pertemuan 1				Penilaian Pertemuan 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
Kegiatan Awal									
1.	Guru mengkondisikan Anak untuk melakukan kegiatan berdoa				✓				✓
2.	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam				✓				✓
3.	Guru menanyakan kabar anak				✓				✓
4.	Guru melakukan *ice breaking* untuk memberi semangat kepada anak				✓				✓
5.	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini dengan mengaitkan pengalaman anak			✓				✓	
Kegiatan Inti									
6.	Guru menunjukkan kartu lambang bilangan 1-10			✓				✓	
7.	Guru menjelaskan lambang bilangan 1-10 satu per satu			✓					✓
8.	Guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang lambang bilangan 1-10			✓					✓
9.	Guru membagi anak menjadi 2 kelompok (menang dan kalah) dengan melakukan hompimpa			✓					✓
10.	Guru mendemonstrasikan cara bermain petak umpet angka				✓				✓
11.	Guru memandu proses kegiatan bermain petak umpet angka			✓				✓	
12.	Guru meminta anak menyebutkan lambang bilangan			✓					✓
13.	Guru meminta anak mengurutkan lambang bilangan dari angka 1 sampai 10			✓					✓
14.	Guru meminta anak menghitung benda kemudian mencari lambang lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah benda			✓					✓
Kegiatan Akhir									
15.	Guru melakukan recalling			✓				✓	
16.	Guru mengulang kembali kegiatan yang sudah dilakukan hari ini dengan melakukan tanya jawab kepada anak			✓				✓	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian Pertemuan 1				Penilaian Pertemuan 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
17.	Guru menutup kegiatan pembelajaran hari ini dengan berdoa				✓				✓
18.	Guru mengucap salam				✓				✓
Nilai Total		61				67			
$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \text{ x } 100\%$		$\frac{61}{72} x\ 100\%$ = 84,7%				$\frac{67}{72} x100\%$ = 93%			

b) Hasil observasi aktivitas anak

Siklus II dilakukan melalui 2 pertemuan, pada pertemuan pertama mendapatkan nilai akhir 80,5% dengan skor yang diperoleh 58 dari skor maksimal 72 dengan rincian 1 aspek mendapatkan skor 2, 12 aspek mendapatkan skor 3 dan 5 aspek mendapatkan skor 4. Kegiatan awal dimulai dengan kegiatan berdoa, menjawab salam, dan merespon sapaan dari guru, ketiga aspek ini anak-anak mendapatkan skor 3 dengan respon yang baik karena guru menerapkan peraturan dari awal bagi yang ramai sendiri atau belum mau duduk melingkar maka kegiatan berdoa tidak akan dimulai sampai temannya mau duduk. Lanjut pada kegiatan selanjutnya yaitu melakukan *ice breaking* dengan bernyanyi "pohon mangga" sambil menirukan gerakan pohon ketika tumbang, pada aspek ini anak mendapatkan skor 4 karena semuanya antusias melakukan dan semangat sampai diulang tiga kali. Setelah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bernyanyi pohon mangga, selanjutnya peneliti mengajak anak bernyanyi “walking-walking” dengan tujuan mengajak anak duduk kembali. Ketika anak-anak duduk, guru memulai penjelsan tentang tema hari ini yaitu tentang buah kesukaan, ketika guru menyebutkan satu per satu nama-nama buah dan bertanya kepada anak tentang masing-masing buah kesukaannya, respon yang anak berikan bermacam-macam. Ada yang langsung menceritakan detail semua buah baik yang ia suka ataupun tidak, ada yang menyangga pendapat temannya dan seterusnya. Dari aspek ini, anak mendapatkan skor 3 karena ada 2-3 anak yang diam dan memperhatikan temannya berpendapat, baru ketika ditanyai langsung oleh guru ia langsung menjawab.

Kegiatan selanjutnya masuk kegiatan inti, yaitu memperhatikan ketika guru menunjukkan lambang bilangan mendapatkan skor 3, anak mampu memperhatikan dengan baik ketika guru menunjukkan lambang bilangan kemudian melakukan tanya jawab tentang lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka. Ketika menyampaikan materi tentang lambang bilangan 1-10, guru menjelaskan secara detail lambang bilangan misalnya angka 1 itu garis tegak lurus, angka 2 seperti bebek, angka 3 itu seperti telinga dan seterusnya sampai angka 10. Penjelasan tema dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siklus II ini berbeda dengan siklus I, pengenalan lambang bilangan dijelaskan lebih spesifik agar anak tidak hanya melihat saja tetapi mengetahui bentuk angka lebih spesifik dan agar bisa selalu diingat. Selanjutnya guru menunjukkan kartu angka 1-10 secara urut, dan anak-anak memperhatikan. Peneliti bertanya "ini angka berapa?" kemudian anak-anak menjawab satu misalnya, sekarang ditunjukkan jari satu itu bagaimana, dan seterusnya sampai angka itu habis. Selanjutnya peneliti melakukan tanya jawab lagi kepada anak-anak tentang lambang bilangan secara acak, hasil yang didapat dari tanya jawab yaitu hampir semua anak menjawab dengan baik meskipun terdapat 2 sampai 4 anak terlihat ikut-ikutan meniru jawaban teman-temannya, sehingga pada aspek menjawab pertanyaan guru, anak mendapatkan skor 3. Selanjutnya pada aspek anak melakukan hompimpa dan membentuk kelompok mendapatkan skor 4 karena sudah mandiri dan bisa langsung kondusif dalam membentuk kelompok. Anak memperhatikan cara bermain petak umpet angka yang disampaikan oleh guru mendapatkan skor 4 juga karena mereka sudah faham aturan dalam bermain sehingga ketika guru bertanya faham apa tidak mereka langsung serentak menjawab faham. Kemudian anak melakukan permainan petak umpet angka mendapatkan skor 3 karena

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam prosesnya ada beberapa anak yang masih membutuhkan bimbingan guru seperti masih belum menemukan lambang bilangan yang disembunyikan oleh temannya. Setelah semua anak dari kelompok kalah mendapatkan lambang bilangan, kegiatan selanjutnya yaitu menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan dan menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda. Dari ketiga aspek ini anak mendapatkan skor 3 karena masih belum semua anak menjawab dengan baik dan benar.

Kegiatan akhir dimulai dengan kegiatan recalling, pada aspek ini anak mendapatkan skor 4 karena respon yang ditunjukkan anak ketika guru mengkondisikan untuk duduk melingkar anak langsung cepat duduk dan memperhatikan guru. Kemudian pada aspek anak memperhatikan guru dalam mengevaluasi kegiatan hari mendapatkan skor 2 karena hanya beberapa anak saja yang menjawab yang lainnya diam memperhatikan. Selanjutnya anak melakukan doa bersama mendapatkan skor 3 karena mereka mau berdoa tetapi tidak sungguh-sungguh sesekali masih ngobrol dengan teman sampingnya. Aspek penutup yaitu salam dan pulang mendapatkan skor 4.

Pertemuan kedua di siklus II mendapatkan nilai akhir 94,4% dengan jumlah skor yang didapat adalah 68 dengan rincian 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

aspek mendapatkan skor 3 dan 14 aspek mendapatkan skor 4. Kegiatan awal dimulai dengan anak melakukan kegiatan berdoa, menjawab salam dari guru mendapatkan skor 4, namun pada saat merespon sapaan dari guru anak mendapatkan skor 3 karena ada beberapa anak yang diam ketika diabsen oleh guru. Untuk membangkitkan semangat siswa maka diajak untuk melakukan *ice breaking* sehingga pada aspek ini anak mendapatkan skor 4, anak selalu senang dan semangat dalam melakukan *ice breaking*. Setelah selesai melakukan *ice breaking* selanjutnya anak memperhatikan penjelasan guru mendapatkan skor 3, kemampuan anak dalam memperhatikan sudah baik yang penting anak mau tetap dalam posisi duduknya.

Kegiatan selanjutnya yaitu masuk kegiatan inti, anak memperhatikan ketika guru menunjukkan lambang bilangan mendapatkan skor 4, terlihat anak sangat antusias, semangat dalam menunjukkan serta ketika guru mengenalkan lambang bilangan 1-10. Guru membagikan lambang bilangan 1 per satu dengan acak kepada anak, sehingga masing-masing anak mendapatkan 1 kartu lambang bilangan. Sebelumnya peneliti melakukan pemanasan dulu dengan bersenandung “angka 1 angka 1 dimana?” kemudian otomatis anak-anak langsung mencari dimana kartu angka 1 tersebut, jika sudah ketemu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

angka 1, maka anak yang membawa angka satu tersebut berdiri sambil mengangkat angka 1 dengan menunjukkan ke teman-temannya, begitu seterusnya sampai angka 10. Penjelasan materi yang sekaligus dilakukan dengan bermain tebak-tebakan membuat anak menjadi senang dalam belajar mengenal lambang bilangan. Di sela-sela bermain tebak-tebakan pun peneliti masih menjelaskan lambang bilangan secara rinci misalnya tadi angka 1, bentuknya angka 1 garis tegak kemudian "jari angka 1 bagaimana?" maka dengan spntan anak-anak langsung menunjukkan jarinya. Setelah pengenalan lambang bilangan selesai, selanjutnya anak melakukan *hompimpa* untuk membagi kelompok kalah dan menang. Pada aspek ini anak mendapatkan skor 4 karen sudah mampu melakukan tanpa guru, kemudian guru menjelaskan permainan petak umpet angka yang berbeda dengan sebelumnya bahwa di setiap tempat persembunyian (meja, rak buku, mainan) anak-anak mengambil 3 kartu lambang bilangan, jadi totalnya mendapat 9 lambang bilangan, dan 1 lambang bilangannya dibawa oleh guru kelas sehingga anak-anak harus mencari dan mengambil sisa 1 kartu tersebut ke guru kelas. Ketika guru menjelaskan cara bermain petak umpet angka ini, anak memperhatikan dengan baik sehingga mendapatkan skor 4, kemudian dengan aba-aba

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari guru anak langsung melakukan permainan petak umpet angka sehingga mendapatkan skor 4. Setelah semua kelompok kalah telah mendapatkan lambang bilangan barulah melakukan kegiatan selanjutnya yaitu menyebutkan, mengurutkan, dan menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda, ketiga aspek ini anak mendapatkan skor 4 karena kemampuan mengenal lambang bilangan sudah semakin baik dan berkembang sangt baik.

Kegiatan akhir dimulai dengan guru melakukan recalling, dan anak langsung merespoon mendapatkan skor 3, kemudian memperhatikan guru dalam mengulang kembali kegiatan hari ini juga mendapatkan skor 3, selanjutnya yaitu anak doa bersama, menjawab salam dan pulang mendpaatkan skor 4.

Pada siklus II dari pertemuan pertama dan kedua, nilai aktivitas yang diperoleh anak awalnya 80,5% mendapatkan peningkatan menjadi 94,4% sehingga mengalami peningkatan yaitu 13,9%. Ini menunjukkan hasil yang baik dari aktivitas anak selama proses pembelajaran dengan metode permainan petak umpet angka. Berikut ini adalah hasil observasi aktivitas anak pada siklus II sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.5

Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian Pertemuan 1				Penilaian Pertemuan 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
Kegiatan Awal									
1.	Anak melakukan kegiatan berdoa			✓					✓
2.	Anak menjawab salam dari guru			✓					✓
3.	Anak merespon sapaan dari guru dan menjawab ketika dipanggil namanya			✓				✓	
4.	Anak melakukan *ice breaking* yang dicontohkan oleh guru				✓				✓
5.	Anak memperhatikan guru ketika menjelaskan kgiatan hari ini			✓				✓	
Kegiatan Inti									
6.	Anak memeperhatikan ketika guru menunjukkan lambang bilangan			✓					✓
7.	Anak memperhatikan penjelasan guru dalam mengenalkan lambang bilangan			✓					✓
8.	Anak menjawab pertanyaan guru mengenai lambang bilangan 1-10			✓					✓
9.	Anak melakukan hompimpa dan bergabung dengan kelompoknya				✓				✓
10.	Anak memperhatikan cara bermain petak umpet angka yang disampaikan oleh guru				✓				✓
11.	Anak melakukan permainan petak umpet angka sampai selesai			✓					✓
12.	Anak menyebutkan lambang bilangan			✓					✓
13.	Anak mengurutkan lambang bilangan dari angka 1-10			✓					✓
14.	Anak menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda			✓					✓
Kegiatan Akhir									
15.	Anak merespon guru ketika melakukan kegiatan recalling				✓			✓	
16.	Anak memperhatikan guru dalam mengevaluasi kegiatan hari ini		✓					✓	
17.	Anak melakukan kegiatan berdoa bersama			✓					✓
18.	Anak menjawab salam dan pulang				✓				✓
Nilai Total		58				68			
$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \text{ x } 100\%$		$\frac{58}{72} x\ 100\%$				$\frac{68}{72} x\ 100\%$			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian Pertemuan 1				Penilaian Pertemuan 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
		= 80,5%				= 94,4%			

4) Refleksi

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus II maka dapat disimpulkan bahwa nilai dari siklus I baik dari pertemuan pertama dan kedua hingga siklus II pada pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan yang menunjukkan hasil yang bagus. Meskipun begitu, masih terdapat satu anak yang belum mampu atau mulai berkembang dalam mengenal lambang bilangan, yang awalnya tidak bisa sama sekali hingga bisa sedikit demi sedikit dengan bantuan guru.

Hasil diskusi yang dilakukan peneliti dengan guru kelas A bahwa metode permainan petak umpet angka sudah dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Melihat dari respon yang ditunjukkan oleh anak selama melakukan permainan petak umpet angka sudah memunculkan keaktifan anak dalam bertanya dan juga menjawab pertanyaan. Selain itu, ketika pada kegiatan menyebutkan, mengurutkan dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai, anak mengalami peningkatan. Yang awalnya anak belum begitu mampu dalam mengenal lambang bilangan sekarang sudah mampu ketika ditunjukkan bahkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam mengurutkan. Metode permainan petak umpet angka merupakan metode yang sangat cocok diterapkan pada anak kelompok A terlebih mereka sangat aktif ketika diajak belajar dengan melakukan kegiatan bermain yang melibatkan fisik. Melihat contoh permainan petak umpet angka yang telah diterapkan di KB Al-Hikmah, guru kelas akan mencoba untuk melakukan berbagai macam permainan lagi guna untuk mengembangkan metode pembelajaran yang bervariasi dan tentunya mampu meningkatkan kemampuan anak dalam hal belajar.

2. Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Metode Permainan Petak Umpet Angka pada Kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik

a. Tahap siklus I

Hasil penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada pertemuan pertama dari 3 indikator yang ditetapkan yaitu dalam menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan 1-10 dan menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda. Hasil dari indikator pertama yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10 melalui tes lisan mendapatkan hasil satu anak mendapatkan skor 1, tiga anak mendapatkan skor 2, empat anak mendapatkan skor 3 dan dua anak mendapatkan skor 4. Satu anak yang mendapatkan skor 1 yang bernama RS kemampuannya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam menyebutkan masih tergolong tertinggal daripada teman-temannya, hal ini terlihat dalam kegiatan menyebutkan lambang bilangan, ia hanya mampu menyebutkan tiga lambang bilangan yaitu angka 1,2 dan 3, sedangkan angka yang lainnya hanya dibaca secara asal-asalan. Skor 2 yang diperoleh dari tiga anak (AFA, AFI, INJ) ketika menyebutkan lambang bilangan mampu menyebutkan 6 lambang bilangan dengan benar, kemampuan AFA dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10 mendapatkan kesulitan dalam menyebutkan angka 5,6,8 dan 9 sedangkan AFI tidak mampu menyebutkan angka 4,7,8 dan 9, INJ pun mendaapatkan kesulitan dalam menyebutkan lambang bilangan 5,6,8 dan 9. Berbeda dengan anak yang mendapatkan skor 3 yaitu NRKF, MA dan RAR, ketiganya mampu menyebutkan 8 lambang bilangan dan mendapatkan kesulitan ketika menyebutkan lambang bilangan 6 dan 9, sedangkan MIR mampu menyebutkan 8 lambang bilangan dengan baik tetapi salah dalam menyebutkan angka 6 dan 8. Skor tertinggi yaitu skor 4 didapatkan oleh MKAM dan CAA mampu menyebutkan 10 lambang bilangan secara tuntas meskipun secara acak dengan baik.

Indikator kedua yaitu tes mengurutkan lambang bilangan dari 1-10 mendapatkan hasil satu anak mendapatkan skor 1, lima anak mendapatkan skor 2, tiga anak mendapatkan skor 3 dan satu anak mendapatkan skor 4. Kemampuan anak dalam mengurutkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lambang bilangan yang mendapatkan skor 1 adalah RS, ia mampu meletakkan lambang bilangan 1 pada urutan pertama kemudian mencari lagi lambang bilangan urutan selanjutnya sambil guru membantu dengan mengucapkan “dua” tetapi dia tidak mengerti dan menirukan kata “dua” baru kemudian guru menjelaskan lagi “habis angka satu itu dua, ayo dicari mana angka 2” namun dia tidak bisa menemukan angka dua dan mengurutkan lambang bilangan secara acak sesuai kemauannya sendiri. Lima anak mendapatkan skor 2 yaitu NRKF, AFA, AFI dan INJ mampu mengurutkan 6 lambang bilangan dengan baik, meskipun terdapat 4 lambang bilangan yang tidak sesuai dengan urutannya, yaitu pada lambang bilangan 5,6,8,dan 9, sedangkan MA mampu mengurutkan 5 lambang bilangan yang sesuai kecuali pada lambang bilangan 5,6,7,8 dan 9. Skor 3 diperoleh oleh MKAM, MIR dan RAR dengan kemampuan dapat mengurutkan 8 lambang bilangan sesuai urutan dengan baik meskipun terdapat 2 lambang bilangan yang tertukar posisinya.

Indikator ketiga yaitu menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda, adapun skor yang diperoleh adalah sebagai berikut: skor 1 diperoleh oleh satu anak, skor 2 diperoleh oleh lima anak dan skor 3 diperoleh oleh empat anak. Skor 1 diperoleh oleh RS yang hanya dapat menghubungkaan lambang bilangan 1 saja, skor 2 didapatkan oleh AFA, AFI, MA, INJ dan MIR yang mampu menghubungkan 2 benda dengan lambang bilangan yang tepat,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sedangkan skor 3 didapatkan oleh MKAM, NRKF dan CAA yang mampu menghubungkan 4 benda dengan lambang bilangan yang sesuai.

Pada pertemuan kedua dari siklus I dari 3 indikator yang ditetapkan yaitu menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan 1-10 dan menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda mendapatkan kemajuan daripada pertemuan pertama. Hasil dari indikator pertama yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10 melalui tes lisan mendapatkan hasil dua anak mendapatkan skor 2 yaitu RS dan INJ, RS mengalami peningkatan dalam menyebutkan lambang bilangan secara lisan pada pertemuan kedua ini mampu menyebutkan 5 lambang bilangan dengan baik, 5 lambang bilangan sisanya yang tak mampu ia sebutkan adalah angka 6,7,8,9 dan 10 yang mana ketika menyebutkan dibolak-balik, sedangkan INJ mampu menyebutkan 6 lambang bilangan dengan baik kecuali pada angka 6,7,8 dan 9. Lima anak mendapatkan skor 3: NRKF, AFA dan AFI mampu menyebutkan 8 lambang bilangan dengan baik kecuali pada angka 6 dan 8 dibaca terbalik; MA pun sama mampu menyebutkan 8 lambang bilangan tetapi tidak mampu dalam menyebutkan angka 6 dan 9, dan MIR tidak bisa menyebutkan angka 7 dan 8. Tiga anak mendapatkan skor 4 yaitu MKAM, CAA dan RAR mampu menyebutkan 10 lambang bilangan secara acak dengan baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Indikator kedua yaitu tes mengurutkan lambang bilangan dari 1-10 mendapatkan hasil satu anak mendapatkan skor 2, enam anak mendapatkan skor 3 dan tiga anak mendapatkan skor 4. Kemampuan anak dalam mengurutkan lambang bilangan yang mendapatkan skor 2 adalah RS, ia mampu mengurutkan 6 lambang bilangan dengan baik tetapi 4 lambang bilangan lainnya yaaitu angka 6,7,8,9 terbalik. Enam anak mendapatkan skor 3 yaitu: NRKF mampu mengurutkan 7 lambang bilangan ddengan baik meskipun tidak tepat pada angka 6,7 dan 9; AFA mampu mengurutkan 8 lambang bilangan kecuali pada lambang bilangan 6 dan 9 posisinya tertukar; AFI mampu mengurutkan 7 lambang bilangan sesuai urutannya kecuali pada angka 7, 8 dan 9 masih bingung dan ragu mencocokkan urutan dengan angka; MA mampu mengurutkan 8 lambang bilangan kecuali pada angka 6 dan 9 terbalik; INJ mampu mengurutkan 7 lambang bilangan dengan baik namun pada angka 6, 7 dan 8 tidak tepat; dan MIR mampu mengurutkan 8 lambang bilangan dengan baik kecuali angka 8 dan 9 terbalik. Skor 4 diberikan kepada MKAM, CAA dan RAR yang mampu mengurutkan lambang bilangan dengan baik dan mandiri.

Indikator ketiga yaitu menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda, adapun skor yang diperoleh adalah sebagai berikut: Skor 2 diperoleh oleh AFA, AFI dan RS yang mampu menghubungkan lambang bilangan dengan 2 benda dengan baik,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

skor 3 didapatkan oleh MKAM, NRKF, CAA, MA, IR, MIR dan RAR yang mampu menghubungkan 4 benda dengan lambang bilangan yang tepat.

Berdasarkan pemaparan hasil data penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui permainan petak umpet angka pada siklus I dari pertemuan pertama mendapatkan nilai total 557,9. Untuk mencari nilai rata-rata siswa maka nilai total yang diperoleh pada pertemuan pertama dibagi dengan jumlah siswa maka hasilnya diperoleh nilai rata-rata 55,79. Sedangkan pada pertemuan kedua, diperoleh nilai total 699,7 dengan rata-rata 69,97. Sehingga dari kedua pertemuan ini terjadi peningkatan baik dari nilai total dan juga nilai rata-rata meskipun masih belum mencapai target yang diharapkan.

Melihat hasil dari siklus I ini, diketahui jumlah siswa yang tuntas dalam mengenal lambang bilangan 1-10 hanya 3 anak dari jumlah keseluruhan siswa adalah 10. Untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar maka jumlah siswa yang tuntas dibagi dengan jumlah seluruh siswa dikali 100% maka mendapatkan hasil 30% yang mana masih dikategorikan belum berkembang, sehingga jumlah siswa yang tidak tuntas sebesar 80%. Berikut ini hasil kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 pada siklus I.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.6

Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus I

No.	Nama	Pertemuan 1			Jumlah	Pertemuan 2			Jumlah	Ket
		A	B	C		A	B	C		
1.	AFA	2	2	2	50	3	2	2	58,3	TT
2.	AFI	2	2	2	50	3	2	2	58,3	TT
3.	CAA	3	3	3	75	4	4	3	91,6	T
4.	INJ	2	2	2	50	3	2	3	66,6	TT
5.	MA	3	2	2	58	3	2	3	66,6	TT
6.	MIR	2	2	2	50	3	3	3	75	TT
7.	MKAM	3	3	3	75	3	3	3	75	T
8.	NRKF	2	2	3	58,3	3	3	3	75	TT
9.	RAR	3	2	3	66,6	3	3	4	83,3	T
10.	RS	1	1	1	25	2	2	2	50	TT
Jumlah Nilai					557,9				699,7	
Nilai Rata-rata					55,79				69,97	
Ketuntasan Belajar Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10					30%					
Jumlah Siswa yang Tuntas					3 anak					

Keterangan indikator:

A : Menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan menunjukkan angka

B : Mengurutkan lambang bilangan 1-10

C : Menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda

Catatan:

Untuk menghitung nilai rata-rata kelas pada pertemuan pertama dan kedua menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Me} = \frac{\Sigma x}{\Sigma N} = \frac{\text{Jumlah semua skor}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

$$= \frac{557{,}9}{10} = 55{,}79$$

$$\text{Me} = \frac{\Sigma x}{\Sigma N} = \frac{\text{Jumlah semua skor}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$= \frac{699,7}{10} = 69,97$$

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar anak pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \text{ x } 100 = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah anak dalam kelas}} \text{ x } 100$$

$$= \frac{3}{10} \; x \; 100\% = 30\%$$

Sehingga persentase siswa yang tidak tuntas = 100% - 30%

= 70%

b. Tahap siklus II

Pada tahap siklus II pertemuan pertama dari 3 indikator pada kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan 1-10 dan menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda. Hasil dari indikator pertama yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10 melalui tes lisan mendapatkan hasil tiga anak mendapatkan skor 2 diantaranya: INJ mampu menyebutkan 6 lambang bilangan dengan benar tetapi pada angka 5,6,7 dan 9 salah dalam menyebutkannya; AFI mampu menyebutkan 6 lambang bilangan juga tetapi mendapatkan kesulitan pada angka 5,6,8 dan 9 dan RS mampu menyebutkan 6 lambang bilangan dengan baik tanpa bantuan guru tetapi pada angka 4,6,7 dan 9 terbalik. Tiga anak mendapatkan skor 3 diantaranya: AFA mampu menyebutkan 7 lambang bilangan tetapi pada angka 6,7 dan 9 mengalami kesulitan; MA dan NRKF

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mampu menyebutkan 8 lambang bilangan dengan baik tetapi pada angka 6 dan 9 menyebutkannya terbalik. Empat anak mendapatkan skor 4 yaitu CAA, MIR, MKAM dan RAR yang sudah lancar dalam menyebutkan lambang bilangan.

Indikator kedua yaitu tes mengurutkan lambang bilangan dari 1-10 mendapatkan hasil satu anak mendapatkan skor 2, enam anak mendapatkan skor 3 dan empat anak mendapatkan skor 4. Kemampuan anak dalam mengurutkan lambang bilangan yang mendapatkan skor 2 adalah RS, kemampuannya lebih baik di siklus kedua ini mampu mengurutkan 6 lambang bilangan tetapi posisi angka 5,6,8 dan 9 tidak sesuai. Enam anak mendapatkan skor 3 yaitu MA dan INJ yang mampu mengurutkan 8 lambang bilangan dengan mendapatkan kesulitan pada angka 6 dan 7, sedangkan MIR dan AFI mendapatkan kesulitan pada angka 8 dan 9, RAR dan AFA pun mampu mengurutkan 8 lambang bilangan tetapi pada angka 5 ia mengambil lambang bilangan 6. Skor 4 diperoleh oleh MKAM, CAA dan NRKF dengan kemampuan dapat mengurutkan 10 lambang bilangan sesuai urutan dengan baik.

Indikator ketiga yaitu menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda, adapun skor yang diperoleh adalah sebagai berikut: skor 3 diperoleh oleh enam anak yaitu AFA, INJ, MIR, AFI, RS dan NRKF yang mampu mnghubungkan 4 lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda, skor 4 diperoleh oleh empat anak MA,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

CAA, MKAM dan RAR yang mampu menghubungkan 5 lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda.

Pada pertemuan kedua dari siklus II, Indikator pertama yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10 melalui tes lisan mendapatkan hasil yang lebih baik dari pertemuan pertama berdasarkan penilaian yang didapat empat anak mendapatkan skor 3 yaitu AFA mampu menyebutkan 9 lambang bilangan dengan biak dan lancar, dengan mendapatkan kesulitan pada angka 6 ia baca 9, AFI mampu menyebutkan 8 lambang bilangan dengan kesulitan menyebutkan angka 8 dan 9, RS mampu menyebutkan 7 lambang bilangan meskipun tidak mampu menyebutkan angka 6, 8 dan 9, serta INJ mampu menyebutkan 8 lambang bilangan tetapi pada angka 7 ia menyebutkan angka 4 dan pada angka 9 ia menyebutkan angka 6. Enam anak mendapatkan skor 4 yaitu MKAM, NRKF, CAA, MIR, MA dan RAR mampu menyebutkan 10 lambang bilangan secara acak dengan baik.

Indikator kedua yaitu tes mengurutkan lambang bilangan dari 1-10 mendapatkan hasil dua anak mendapatkan skor 3 yaitu: RS mampu mengurutkan 8 lambang bilangan sesuai urutannya, tetapi salah dalam menempatkan angka 6 dan 9 posisinya dibalik; INJ pun sama mampu mengurutkan 8 lambang bilangan tetapi angka 7 dan 8 posisinya salah. Skor 4 diberikan kepada delapan anak yaitu MKAM, NRKF, CAA, AFA, AFI, MA, MIRA dan RAR yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mampu mengurutkan lambang bilangan mulai dari angka 1-10 dengan baik dan mandiri.

Indikator ketiga yaitu menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda, Skor 3 diperoleh oleh MKAM, INJ dan RS yang mampu menghubungkan lambang bilangan dengan 4 benda dengan baik, skor 4 didapatkan oleh NRKF, CAA, AFA, AFI, MA, MIR dan RAR yang mampu menghubungkan 5 benda dengan lambang bilangan yang tepat.

Dari penjabaran data di atas dapat diperoleh hasil penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui permainan petak umpet angka pada siklus II mengalami peningkatan yang baik dari siklus I sebelumnya. Pada siklus II mendapatkan nilai total dari pertemuan pertama yaitu 808, untuk mencari nilai rata-rata siswa maka nilai total yang diperoleh pada pertemuan pertama dibagi dengan jumlah siswa maka hasilnya diperoleh nilai rata-rata 80,8. Sedangkan pada pertemuan kedua mendapatkan nilai total 882,9 kemudian dibagi dengan jumlah siswa yaitu 10 maka didapatkan nilai rata-rata 88,29. Dari kedua pertemuan dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan pada kelompok A masuk kedalam kategori berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan hasil penilaian siklus II, diketahui jumlah siswa yang tuntas dalam mengenal lambang bilangan 1-10 terdapat 8 anak dari jumlah keseluruhan siswa adalah 10. Untuk mengetahui

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

persentase ketuntasan belajar maka jumlah siswa yang tuntas dibagi dengan jumlah seluruh siswa dikali 100% maka mendapatkan hasil 80%, sehingga jumlah siswa yang tidak tuntas 20%. Dari hasil persentase ketuntasan belajar anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 masuk dalam kategori berkembang sangat baik. Meskipun terdapat 2 siswa yang masih belum mampu mendapatkan kriteria ketuntasan belajar. Berikut ini hasil kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 pada siklus II.

Tabel 4.7 Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus II

No.	Nama	Pertemuan 1			Jumlah	Pertemuan 2			Jumlah	Ket
		A	B	C		A	B	C		
1.	AFA	3	3	3	75	4	3	4	91,6	T
2.	AFI	2	3	3	66,6	3	3	4	83,3	T
3.	CAA	4	4	4	100	4	4	4	100	T
4.	INJ	2	3	3	66,6	3	3	3	75	TT
5.	MA	3	3	4	83,3	3	4	4	91,6	T
6.	MIR	4	4	3	91,6	4	3	4	91,6	T
7.	MKAM	4	4	4	100	4	4	3	91,6	T
8.	NRKF	3	4	3	75	4	3	4	91,6	T
9.	RAR	4	3	4	91,6	4	4	4	100	T
10.	RS	2	2	3	58,3	3	2	3	66,6	TT
Jumlah Nilai					808				882,9	
Nilai Rata-rata					80,8				88,29	
Ketuntasan Belajar Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10					80%					
Jumlah Siswa yang Tuntas					8 anak					

Keterangan indikator:

A : Menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan menunjukkan angka

B : Mengurutkan lambang bilangan 1-10

C : Menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Catatan:

Untuk menghitung nilai rata-rata kelas pada pertemuan pertama dan kedua menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Me = \frac{\Sigma x}{\Sigma N} = \frac{\text{Jumlah semua skor}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

$$= \frac{808}{10} = 80{,}8$$

$$Me = \frac{\Sigma x}{\Sigma N} = \frac{\text{Jumlah semua skor}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

$$= \frac{882{,}9}{10} = 88{,}29$$

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar anak pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \text{ x } 100 = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah anak dalam kelas}} \text{ x } 100$$

$$= \frac{8}{10} \, x \, 100\% = 80\%$$

Sehingga persentase siswa yang tidak tuntas = 100% - 80%

= 20%

D. Pembahasan

1. Penerapan Metode Permainan Petak Umpet Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 pada Kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penelitian yang sudah dilakukan pada siklus I menjadi bahan refleksi untuk siklus II, mengenalkan lambang bilangan 1-10 kepada anak tidak bisa dilakukan hanya sekali atau dua kali saja namun perlu dilakukan berulang-ulang agar anak tidak hanya menghafal saja tetapi mampu untuk mengingat. Pengenalan lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di KB Al-Hikmah dilakukan melalui permainan, hakikat belajar anak usia dini adalah dengan bermain, merujuk pada pendapat Vygotsky[35] yang mengatakan bahwa bermain sebagai alat bantu diri (*self help tool*) dimana pada saat bermain anak mendaptakan bantuan untuk dapat mengontrol diri, menggunakan bahasa, daya ingatserta kerjasama dengan temannya ketika bermain. Peneliti maupun guru menginginkan pembelajaran yang diterapkan bisa tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan, sehingga diperlukan metode pembelajaran. Metode yang digunakan peneliti dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan petak umpet angka.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, penerapan permainan petak umpet angka tidak langsung diberikan tanpa adanya motivasi, sebelum anak melakukan permainan maka peneliti memberi motivasi belajar kepada anak agar anak mampu menerima pembelajaran dengan baik dan penuh semangat. Pemberian motivasi setiap harinya pun dilakukan berbeda agar pembelajaran tidak monoton, seperti melalui

[35] Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2010), 91.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tepuk, bernyanyi, atau tebak-tebakan. Penggunaan metode permainan petak umpet angka merupakan metode yang tepat dan dikatakan berhasil dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10 kepada anak, hal ini sudah terbukti dari dilakukannya penelitian dari siklus I hingga siklus II terdapat peningkatan dalam kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10. Adapun strategi yang dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan pembelajaran mengenai lambang bilangan adalah sebagai berikut.

a. Pemberian motivasi setiap pertemuan sebelum anak belajar mengenal lambang bilangan 1-10 dilakukan dengan berbagai macam cara, gunanya agar anak selalu semangat dalam belajar, fokus, dan menarik perhatian anak.
b. Peneliti selalu melakukan apersepsi baik dengan cara berhitung untuk melihat kemampuan anak dalam mengenal angka. Kegiatan apersepsi ini dilakukan pada kegiatan awal yaitu ketika anak sudah selesai melakukan kegiatan berdoa.
c. Gaya penyampaian materi yang dilakukan oleh peneliti setiap harinya bervariasi, meskipun materi yang disampaikannya tetap sama yaitu tentang lambang bilangan 1-10, akan tetapi cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengenalkan lambang bilangan kepada anak berbeda. Pada siklus I dilakukan dengan metode tanya jawab, namun pada siklus II penyampaian materi dilakukan dengan cara bersenandung dan bermain tebak-tebakan yang melibatkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak. Respon yang ditunjukkan oleh anak juga berbeda dari siklus I dengan siklus II, pada siklus II semua anak memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh peneliti dan anak jadi lebih semangat mengungkapkan jawabannya. Dalam mengenalkan lambang bilangan, peneliti tidak hanya menunjukkan kartu angka saja akan tetapi dilakukan secara spesifik, seperti menjelaskan ciri setiap lambang bilangan. Misalnya angka 1 itu seperti garis tegak dan seterusnya sampai angka 10.

d. Perubahan penggunaan media pada siklus I menggunakan kartu angka yang berukuran kecil, untuk kegiatan menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda menggunakan benda nyata yang ada di sekeliling anak. Pada siklus II media kartu angka yang digunakan dalam permainan petak umpet angka ukurannya lebih besar sehingga bentuk angkanya pun lebih jelas, dan pada kegiatan menghubungkan lambang bilangan menggunakan gambar yang disesuaikan dengan tema.

e. Penerapan permainan petak umpet angka dilakukan dengan 2 cara pada dua siklus yang berbeda, pada siklus I kartu angka yang disembunyikan dimasukkan kedalam amplop yang bertanda tulisan angka di depannya, anak harus mendapatkan amplop yang bertanda angka serta memeriksa apakah terdapat kartu lambang bilangan atau tidak, kalau ada langsung diambil kalau tidak ada cari yang lain. Sedangkan pada siklus 2, metode permainan petak umpet angka

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dibuat berbeda, untuk kelompok yang kalah bertugas menemukan lambang bilangan di beberapa tempat yang sudah ditentukan, dimana di setiap 3 tempat persembunyian anak mengambil 3 kartu angka sehingga total anak mendapatkan 9 kartu angka, sisa 1 anak harus mencari dan meminta kepada guru kelas A.

2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Metode Permainan Petak Umpet Angka pada Kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik Mengalami Perbedaan Hasil di Setiap Siklus

   a. Tahap siklus I

      Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui metode permainan petak umpet angka pada siklus I dikatakan belum berhasil, melihat dari hasil aktivitas guru pada pertemuan pertama mendapatkan nilai akhir 65,2% sedangkan pada pertemuan kedua mendapatkan nilai akhir 79,1%. Nilai aktivitas anak yang diperoleh dari pertemuan pertama adalah 61,1% sedangkan pada pertemuan kedua mendapatkan nilai akhir 69,4%. Dari kedua nilai akhir baik dari aktivitas guru dan anak masih belum mencapai indikator kinerja yang ditetapkan oleh peneliti karena masih kurang dari 85% dan masuk kriteria cukup.

      Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui permainan petak umpet angka pada siklus I mendapatkan nilai total pada pertemuan pertama yaitu 557,9 dengan nilai rata-rata 55,79. Sedangkan pada peremuan kedua jumlah nilai keseluruhan yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didapat adalah 699,7 dengan nilai rata-rata 69,97. Melihat hasil rata-rata dari pertemuan pertama dan kedua pada siklus I ini mengalami peningkatan sebesar 14,18%, akan tetapi masih belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan yaitu sebesar 70%. Penilaian ketuntasan belajar anak yang didapat pada siklus I mendapatkan angka persentase 30% yang masuk kedalam kriteria belum berkembang. Dari jumlah siswa kelompok A 10 anak, hanya 3 anak yang tuntas dan 7 anak yang lainnya tidak tuntas.

b. Tahap siklus II

Berdasarkan data penelitian yang dilakukan pada siklus II mendapatkan hasil dari aktivitas guru pada pertemuan pertama mendapatkan nilai akhir 84,7% dan pada pertemuan kedua mendapatkan nilai akhir 93%, melihat perbandingan antara siklus I dengan siklus II terjadi peningkatan yang bagus dan mencapai kriteria sangat baik. Untuk aktivitas anak mendapatkan nilai akhir pada pertemuan pertama yaitu 80,5% dan pertemuan kedua 94,4%. Dari aktivitas guru maupun anak sudah memenuhi indikator yang ditetapkan yaitu 85%, bahkan keduanya mendapatkan nilai akhir lebih dari 85%.

Hasil kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan di siklus II pada pertemuan pertama mendapatkan nilai total 808 dengan nilai rata-rata 80,8 sedangkan pada pertemuan kedua mendapatkan nilai total 882,9 dengan nilai rata-rata 88,29. Nilai rata-rata yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didapatkan dari kedua pertemuan ini telah mencapai indikator yang ditetapkan, tak hanya itu juga penilaian ketuntasan belajar anak pada siklus II mendapatkan persentase 80%, dengan jumlah anak yang tuntas 8 sedangkan yang tidak tuntas 2. Dapat dikatakan bahwa penelitian yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik berhasil.

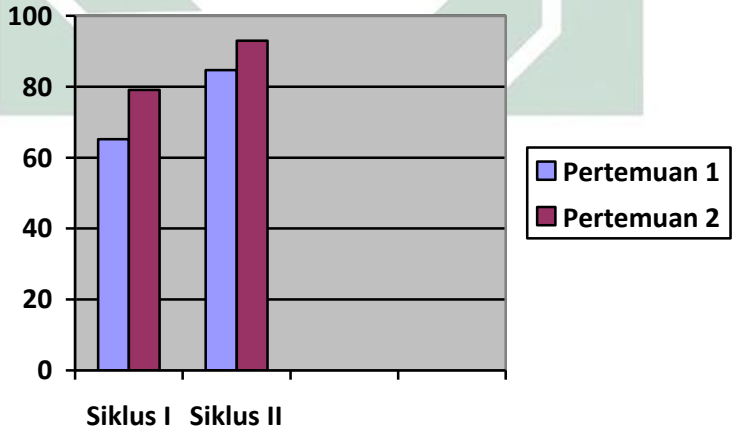
c. Perbandingan siklus I dan II

1) Hasil observasi aktivitas guru dan anak

a) Perbandingan hasil observasi aktivitas guru

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I maupun siklus II dapat dilihat melalui diagram berikut ini.

Diagram 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru



Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat bahwa hasil observasi aktivitas guru pada setiap pertemuan baik siklus I maupun siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I

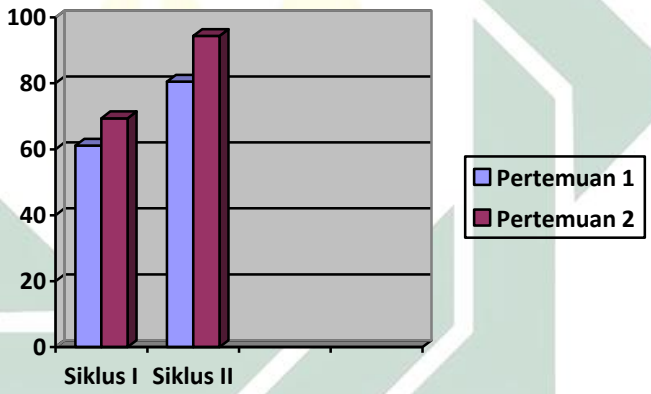
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pertemuan pertama mendapatkan nilai 65,2%, pertemuan kedua 79,1%, sedangkan pada siklus II mendapatkan nilai 84,7% pada pertemuan pertama dan 93% pada pertemuan kedua.

b) Perbandingan hasil observasi aktivitas anak

Hasil observasi aktivitas anak pada setiap pertemuan mendapatkan hasil yang berbeda dapat dilihat melalui diagram dibawah ini.

Diagram 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Anak



Berdasarkan diagram diatas, maka dapat dilihat bahwa aktivitas anak di setiap pertemuan dalam setiap siklus mengalami peningkatan yang baik. Pada siklus I, pertemuan pertama mendapatkan nilai 61,1% dan pertemuan kedua mendapatkan nilai 69,4%. Sedangkan pada siklus II mendapatkan nilai 80,5% pada pertemuan pertama dan pada pertemuan kedua mendapatkan nilai 94,4%.

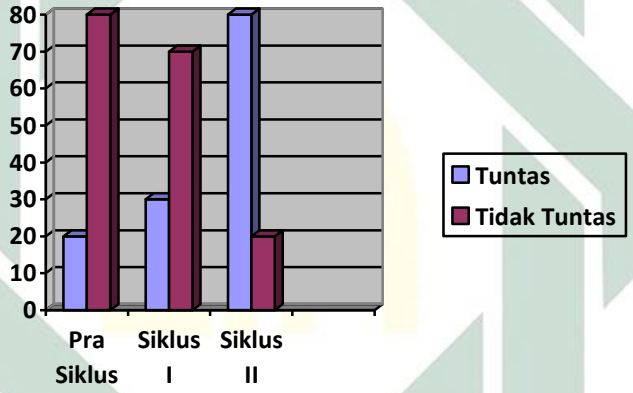
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Perbandingan hasil peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan1-10 pada setiap siklus

Berdasarkan hasil kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 baik dari pra siklus, siklus I dan siklus II maka dapat diuraikan dalam bentuk diagram di bawah ini.

Diagram 4.3

Perbandingan Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 pada tiap Siklus



Perbandingan hasil kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada pra siklus, siklus I maupun siklus II, nilai ketuntasan belajar anak dari pra siklus hingga siklus II mengalami peningkatan. Pada tahap pra siklus terdapat 2 anak yang tuntas belajar, siklus I terdapat 3 anak dan siklus II menjadi 8 anak. Hasil persentase ketuntasan belajar anak pada pra siklus mendapatkan nilai 20%, siklus I 30% dan siklus II 80%. Peningkatan angka persentase dari pra siklus menuju siklus I meningkat 10%, sedangkan dari siklus I menuju siklus II mengalami peningkatan sebesar 50%,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hal ini sudah mampu membuktikan bahwa permainan petak umpet angka mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil paparan data dan analisis tentang metode permainan petak umpet angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan metode permainan petak umpet angka pada proses pembelajaran dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10 dilakukan dengan berbagai macam variasi. Permainan petak umpet angka tak jauh beda dari permainan petak umpet pada umumnya. Untuk membagi kelompok menang dan kalah dilakukan dengan cara *hompimpa*. Bagi kelompok yang kalah bertugas menjadi penjaga yang harus berhitung 1-10 dengan mata ditutup, sedangkan kelompok yang menang menyembunyikan kartu lambang bilangan di tempat yang telah ditentukan. Sampai hitungan selesai, kelompok yang kalah mencari kartu lambang bilangan tersebut kemudian melakukan kegiatan menyebutkan, mengurutkan dan menghubungkan lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah benda. Melihat hasil observasi aktivitas guru dalam penerapan permainan petak umpet angka pada siklus I mendapatkan nilai akhir 79,1% dan pada siklus II mendapatkan nilai akhir 93%, dari kedua siklus dapat dilihat peningkatan yang sangat baik yaitu sebesar 13,9%. Sedangkan hasil aktivitas anak pada siklus I

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. diperoleh nilai akhir 69,4% dan pada siklus II mendapatkan nilai akhir 94,4%, terjadi peningkatan sebesar 25%.
3. Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan petak umpet angka dikatakan berhasil dan meningkat melihat dari hasil kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 yang diperoleh anak. Hasil ketuntasan belajar yang didapatkan pada siklus I adalah 30% dengan nilai rata-rata 69,97 masuk kedalam kategori cukup. Sedangkan pada siklus II hasil ketuntasan belajar anak adalah 80% dengan nilai rata-rata 88,29 masuk kategori sangat baik.

B. Saran

Melihat keberhasilan penggunaan metode permainan petak umpet angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di KB Al-Hikmah Ujungpangkah Gresik, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi lembaga sekolah hendaknya difasilitasi kartu angka atau simbol bilangan di dalam kelas, sehingga angka sudah tidak asing lagi bagi anak dan mampu memberikan stimulus kepada anak dalam mengenal lambang bilangan.
2. Bagi guru, permainan petak umpet angka ini bisa dijadikan alternatif dalam mengenalkan lambang bilangan atau materi lainnya. Tentunya dimodifikasi sedikit agar menjadi berbeda dan menarik anak. Selain itu, perlu dilakukannya penjelasan materi sebelum anak melakukan kegiatan permainan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Bagi peneliti, metode permainan petak umpet angka dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10 kepada anak dapat dijadikan pengalaman serta bekal nantinya ketika menghadapi dunia sekolah sesungguhnya, dengan menggunakan media yang berbeda.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional.* (Jogjakarta: Javalitera).

Agustin, Novia. 2017. "Pengaruh Aktivitas Permainan Petak Umpet Kata Terhadap Perkembangan Keaksaraan Anak Kelompok B di TK Bhakti Kartika Pahayu Jaya Lampung Barat Tahun Ajaran 2016/2017". Skripsi Jurusan Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. (Bandar Lampung).

Alwi, Hasan. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* (Jakarta: Balai Pemuda).

Al Qur'an dan Terjemahannya, 2009. Departemen Agama RI. (Jakarta: Indiva).

Ambarani, Santi. 2016. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Detektif pada Anak Usia Kelompok A di TK ABA Candi Purwobinangun Pakem Sleman Yogyakarta", Skripsi Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Yogyakarta (Yogyakarta).

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian.* (Jakarta: Rineka Cipta).

Afifah, Fita Nur. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru.* (Jakarta: Rajawali Pers).

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD.* (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI).

Hasanah, Nor Izatil dan Hardiyanti Pratiwi. 2016. *A sampai Z Permainan Tradisional Banjar untuk Perkembangan Anak*. (Banjarmasin: IAIN Antasari Press).

Jamaris, Martini. 2013. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. (Bogor: Ghalia Indonesia).

Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru.* (Jakarta: Rajawali Pers).

KW, Lestari. 2011. *Seri Bacaan Orang Tua Konsep Matematika Anak Usia Dini*. (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini).

Larasati. 2009. *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. (Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya).

Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Belajar Anak Usia Dini.* (Jakarta: Kencana).

Ningrum, Febri Dwi Fitria "Penggunaan Metode Bermain Kartu Angka Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Kelompok A di PAUD An-Nahdliyah Kenongo Tulangan Sidoarjo", Skripsi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, 2019).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Raharjo, Budi. 2015. *Seabrek game kreatif Pegangan Ayah-Bunda*. (Yogyakarta: Diva Press).

Runtukahu, J Tmbokan dan Selphius Kandou. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar bagi Anak Berkesulitan Belajar*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media).

Simanjuntak, Lisnawaty dkk. 1993. *Metode Mengajar Matematika*. (Jakarta: Rineka Cipta).

Subhan, Fauti. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Sidoarjo: Qisthos Digital Press).

Susanto, Ahmad. 2017. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. (Jakarta: Kencana).

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenada Media Group).

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. (Yogyakarta: Pedagogia).

Suyadi dan Maulidya Ulfah. 2012. *Konsep Dasar PAUD*. (Bandung: Remaja Rosdakarya).

Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Hikayat Publishing).

Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Andi Offset).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id